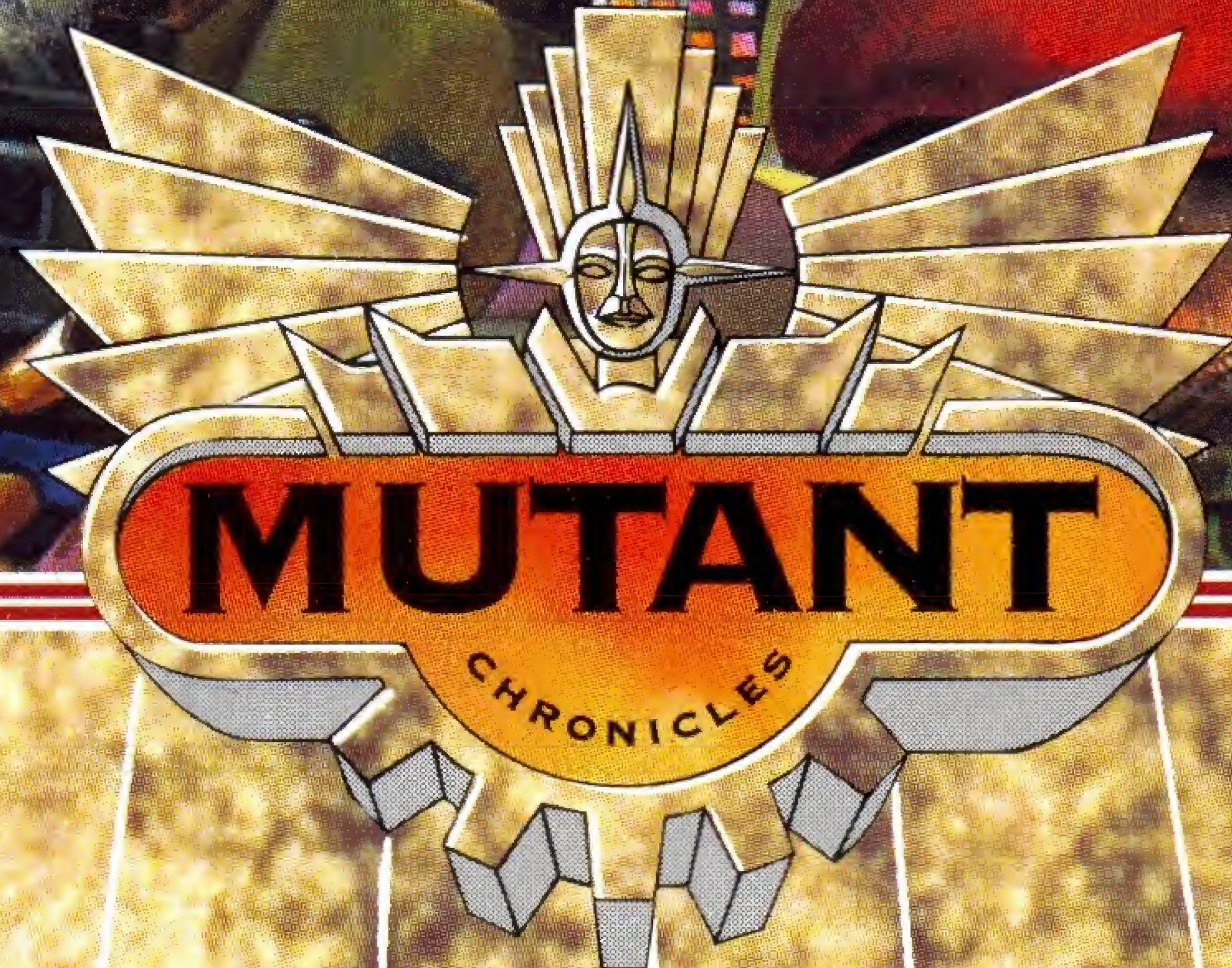


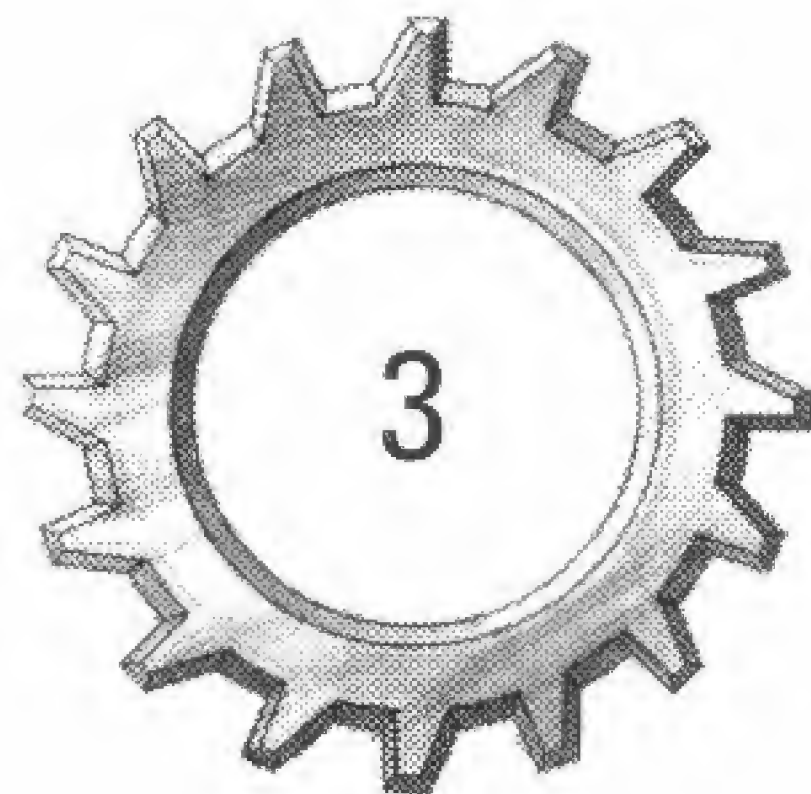
ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

OPERATION KIRKWOOD





MUTANT



CHRONICLES



OPERATION KIRKWOOD

KONSTRUKTION

Johan Sjöberg

REDIGERING

Johan Anglemark
Michael Stenmark

GRAFISK FORM

Jerker Sojdelius

ILLUSTRATIONER & KARTOR

Peter Bergting

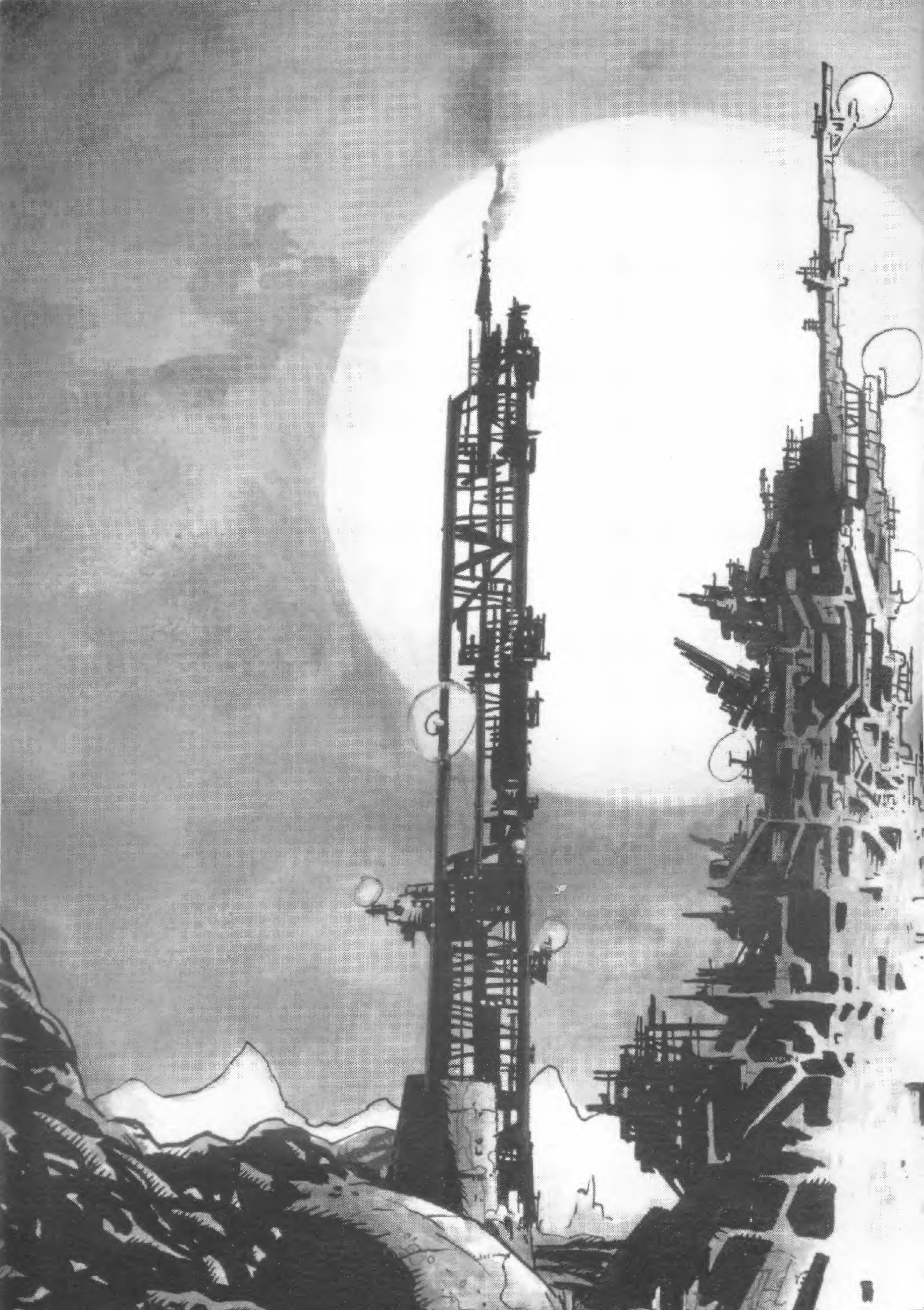
OMSLAG

Paul Bonner

REPRO & TRYCK

Tryckproduktion AB, Västerås

Scan & PDF: Jonas





INLEDNING

Detta är det första äventyret till R•Y•M•D. Eftersom det är det första äventyret till ett nytt spel har vi försökt göra det annorlunda.

Det är upplagt på ett ganska ovanligt sätt, och det kan vara svårt att för en oerfaren spelare att spela äventyret så som det är tänkt att det skall spelas, men det kan bli nog så roligt även på andra sätt.

Det är ett mörkt äventyr, präglad av den tid det utspelas i, och det innehåller mycket action. Samtidigt

kräver det ganska omfattande problemlösnings- och rollspelstalanger. Alltså bör man helt enkelt kunna allt för att klara äventyret.

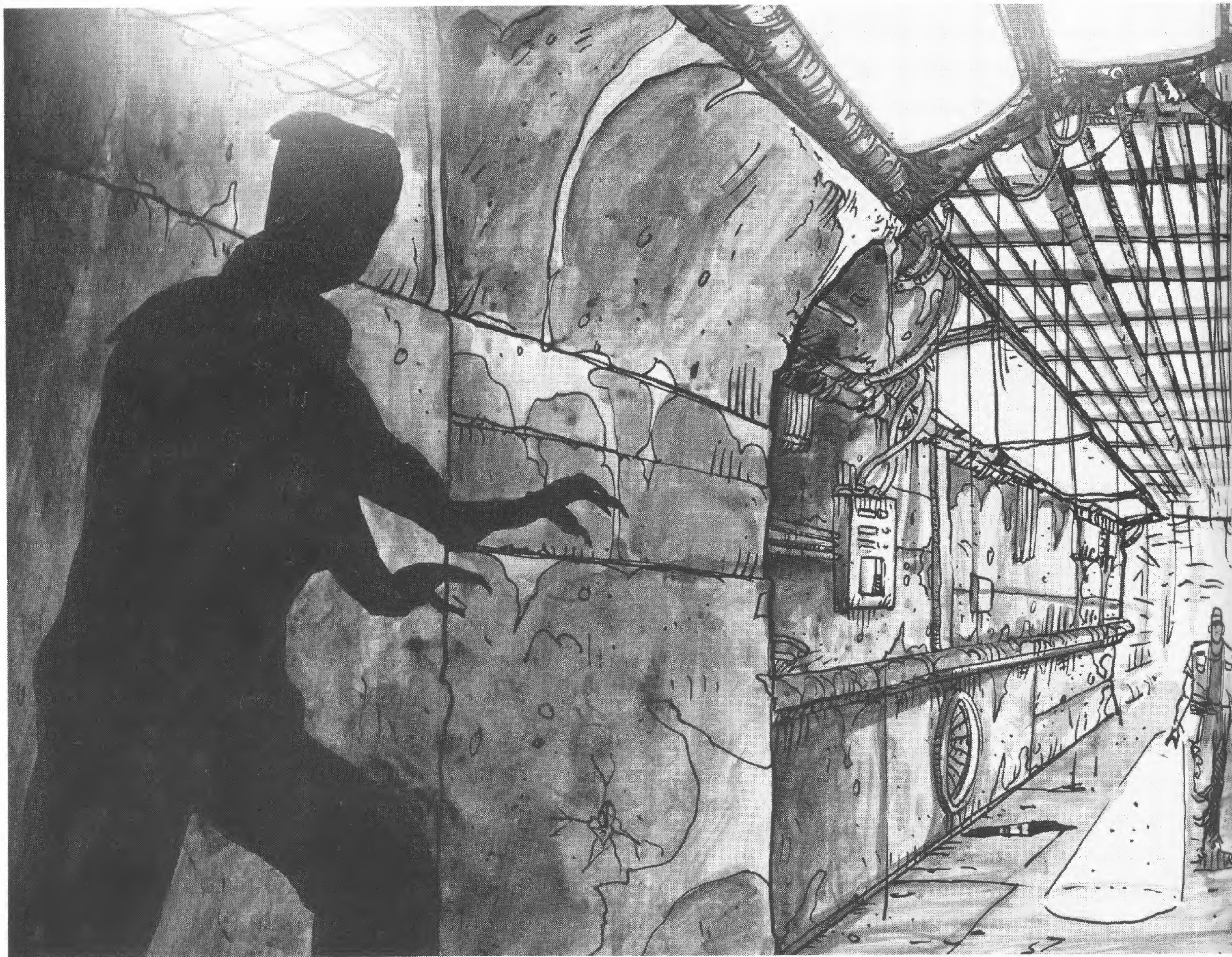
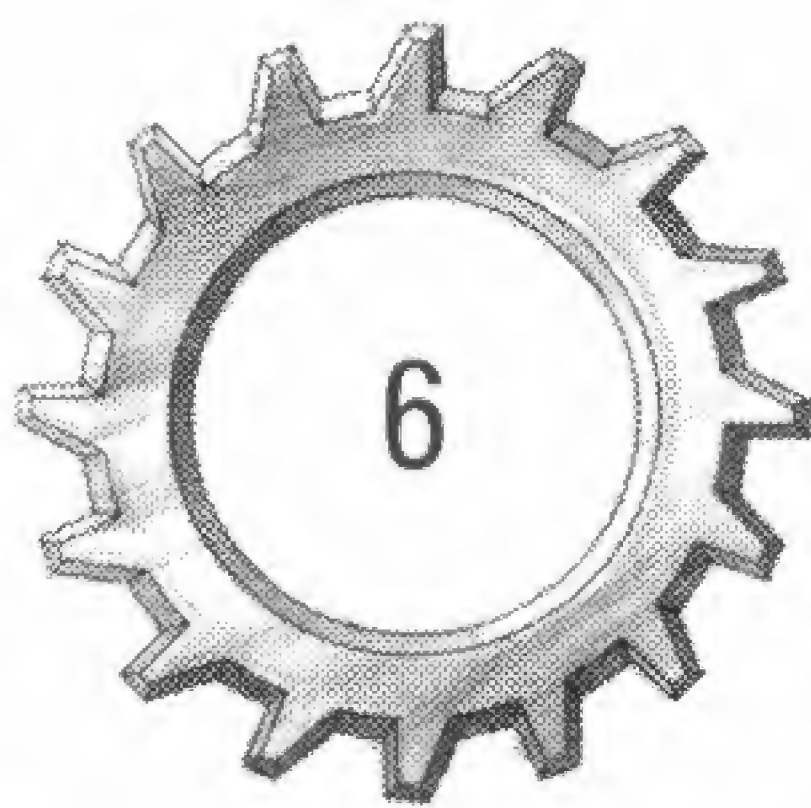
Johan Sjöberg
Lidingö, juli 1992

Du som skall delta som spelare i detta äventyr bör sluta läsa omedelbart.

INFORMATION TILL SL

Det här äventyret är annorlunda än de flesta och förhållandevis fritt hållet. Spelarna skall utföra ett noggrant agentarbete samtidigt som de kommer att råka ut för laddade actionscener. Ett agentarbete kräver att rollpersonerna får arbeta ganska fritt, vilket gör att inte händelserna kanske inte alltid inträffar i den ordningsföljd som du har förväntat dig. Dessutom finns det ett stort antal ledtrådar som rollpersonerna bara kan hitta genom att aktivt och systematiskt leta efter dem.

Det är oerhört viktigt i det här äventyret, och i alla R•Y•M•D-äventyr, att du lyckas få fram den mörka, tunga, otäcka och ödesmättade stämningen som är karakteristisk för R•Y•M•D. Låt rollpersonerna vara osäkra, låt dem frukta för sina liv, stressa dem och skräm dem. Tvinga dem att göra saker som bryter mot deras principer, inte mer än nödvändigt, men tillräckligt för att de skall känna att de gör fel.



ÄVENTYRETS UPPLÄGGNING

Äventyret består av fyra delar:

- Först denna inledningen, som innehåller information som du bör ha innan du börjar läsa äventyret i övrigt.
- Efter inledningen kommer äventyret, vars handling beskrivs kort nedan.
- Sedan följer ett antal "artiklar", vilka beskriver företeelser och platser som rollpersonerna kommer att stöta på under äventyret. Vilka artiklar du bör ha läst innan du spelar äventyrets olika delar anges vid dessa. Innan spelet överhuvudtaget börjar bör du ha läst

"Kirkwood", "Befolkning", "Lagar och förordningar", "Legionen på Kirkwood" samt "Point Kirkwood".

- Slutligen följer en beskrivning av de viktigaste spelldarpersonerna.

HANDLINGEN I KORT

Rollpersonerna får i uppdrag att undersöka varför gruvasteroiden Kirkwood plötsligt börjar redovisa stora förluster. Man misstänker att Mörkrets legioner är inblandade. De delas upp i två grupper som undersöker varsin företeelse.

Den ena gruppen placeras vid den administrativa avdelningen och glider

in i kretsarna kring en av Mörkrets kulturer. De lodar djupare och djupare och lyckas finna Legionens agent Delila. De likviderar henne.

Den andra gruppen blir straffångar och stöter ihop med extremt råa kultister som är verksamma bland straffångarna i gruvan. De lyckas även skugga en grupp in i det nedlagda industrikomplexet Geo44 där de får bevittna de mest fasansfulla scener. Legionen håller på att bygga upp en armé av döda arbetare och straffångar i basen. De lyckas eliminera onskans agent Flattop.

Då bryter helvetet löst. Armén av nekromutanter och legionärer anfaller



basen. De två grupperna rollpersoner sammanstrålar och tillsammans med de berömda blodsbaskrarna slår de sig fram genom Geo44 i jakt på guvernören som är den som organiserat hela operationen. Slutstriden utspelas på en landningsplattform. Förhoppningsvis vinner rollpersonerna denna, samtidigt som blodsbaskrarna tillsammans med de övriga soldaterna nedkämpar Mörkrets kreatur.

ATT SPELA ÄVENTYRET

Eftersom de två spelargrupperna inte

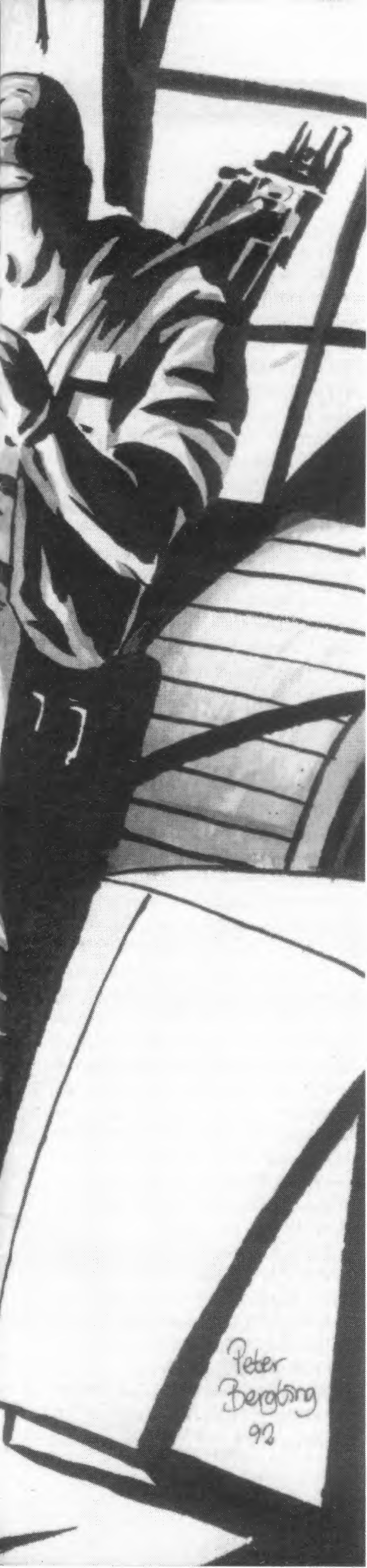
agerar gemensamt under en alltför stor del av äventyret bör det spelas med två spelledare. Alternativt är spelargrupperna inte alltid med vid samma spelmöten.

Det är också mycket viktigt att de två grupperna får chans att kommunicera med varandra via Inter-Com eller sammanstråla någonstans i äventyrets mitt för gemensamma aktiviteter.

Om ni spelar med två spelledare är det viktigt att bägge SL hela tiden vet vad den andra gruppen sysslar med. Det är dessutom viktigt att båda spelgruppernas aktiviteter löper parallellt så att inte den ena gruppen rusar i från den andra.



IMPERIAL



ÄVENTYRET

Det här äventyret inleds på Imperials bas Centricon, på Mars måne Phobos.

Rollpersonerna bör på något sätt vara förknippade med Imperials underrättelsetjänst, kanske genom ett tidigare äventyr eller händelser i rollpersonernas förhistoria. De skall nu vara anställda av korpen eller uppbundna av frilansavtal.

När äventyret inleds befinner sig rollpersonerna på Sir John Hunters kontor och väntar på att denne skall anlända. Texten i kursiv stil nedan kan läsas upp direkt för spelarna.

SPELARNAS INLEDNING

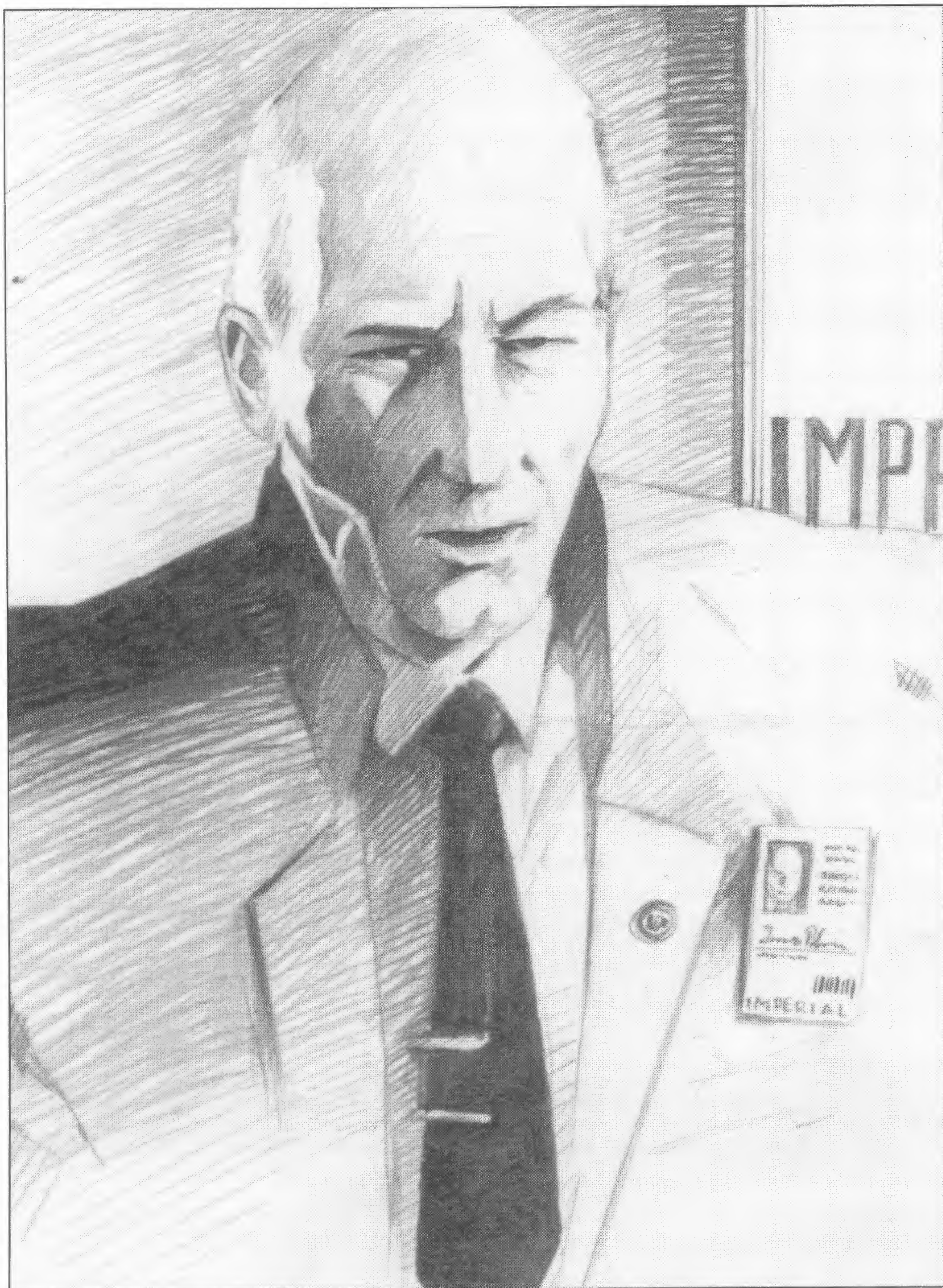
"Dörren i rummets borte ände glider upp med ett svagt svischande ljud och den man som ni har väntat på under drygt 20 minuter stiger in i sitt kontor: "Förlåt att ni fått vänta", säger han, "men några ärenden som jag var tvungen att ta hand om kom emellan." John Hunter är lång, smal och ger ett intryck av att bära på en dödlig sjukdom som förtär honom inifrån. Hans ansiktsdrag är knivskarpt skurna och den svarta blicken tränger igenom allt han fäster den på. Man förstår snabbt att det är en av de mest fruktade männen inom underrättelsetjänsten som man har framför sig. Med sig har han en tjänsteman, klädd precis som de övriga

bolagsmännen inom Imperial, med det obligatoriska uppfällda övre slaget på kavajen och attachéväska i handen.

Hunter slår sig ned bakom skrivbordet och tar återigen till orda:

"Vi har ett problem som vi vill att ni skall lösa! Kapten McBride, från Imperial Blood berets, skall informera om läget". Kapten McBride är lång, välbyggd, och inger respekt. Han öppnar sin portfölj och låter sin blick glida över er.

"Som Sir Hunter sa har vi ett problem. Produktionssiffrorna för gruvastteroiden Kirkwood har sjunkit kraftigt det senaste året. Anläggningens tidigare stora vinster har redan vänts till



förlust. Fortsätter det i den här takt-
ten är anläggningen fullständigt olön-
sam inom ett par månader och det
kan inte tillåtas, verksamheten mås-
te återgå till det normala. Vi har inte
råd att förlora några anläggningar i
asteroidbältet. Därför har vi beslutat
att skicka iväg er för att göra en
grundlig, intern undersökning av de
förhållanden som råder på asteroi-
den och vad som orsakat förlusten,
och varför den kommer så plötsligt.
Vi har våra misstankar om vad som
kan vara i görningen." McBride reser
sig upp och spanner blicken i er:

"Vi har säkra indikationer på att den
Mörka Legionen har tre aktiva agen-
ter på Kirkwood. Vi känner dem en-
dast till kodnamnen. De kallas
Flatop, Delila och Quintus. Det är
det enda vi vet om dem. Vi har ingen
som helst aning om vilka de är och
vad de har för uppgifter, men vi antar
att Quintus är den som leder
Mörkets aktiviteter på asteroiden. Vi
misstänker dessutom att någon i
den inre kretsen kring guvernören
Lord Gregory Marlowe har fallit un-
der Mörkets inflytande.

Er uppgift är att finna agenterna

och ge oss deras sanna identiteter.
Vi vill dessutom få klarhet i vad som
orsakat produktionsbortfallet.

På Kirkwood kommer er kontakt-
man att vara James Patrick Smythe,
sergeant vid Imperial Blood berets
och min underordnade. Han har ett
litet specialkommando som kontrol-
lerar de agenter som finns inom
Kirkwoods administrativa system.
De har i princip fulla befogenheter.
Ni har rätt att eliminera personer
som kan tänkas skada företaget, ert
arbete och era identiteter. Ni får inte
under några omständigheter röja de
identiteter som ni snart skall tillde-
las. Inte förrän ni får klartecken från
Smythe får ni genomföra några som
helst aktioner mot fiendens agenter.
När ni anländer till Kirkwood har jag
inte längre någonting med er att
göra, utan ni lyder under och tar or-
der ifrån sergeant Smythe. För att
operationen skall fungera så smidigt
och effektivt som möjligt har vi be-
slutat att dela upp er i två grupper
beroende på era kunskaper. En
grupp kommer att anlända till
Kirkwood som nyanställda inom den
administrativa sektorn och en grupp
kommer att anlända som straffång-
ar.

Den grupp som jobbar inom den
administrativa enheten kommer att
ha direktkontakt med Smythe, tro-
ligtvis kommer dessutom någon av
hans agenter att möta er på plats när
ni anländer. Den grupp som kommer
att finnas i gruvan kommer att vara
betydligt mer isolerad, men ni får
försöka att hålla någorlunda regel-
bunden kontakt med varandra, an-
nars kan ni få det mycket svårt att
samordna era aktiviteter.

Era nya identiteter finns fullt be-
skrivna i de fickminnen som ligger i
era respektive rum. Dessa bör me-
moreras till fullo omedelbart. Om ni
känner dem väl är identiteterna oer-
hört hållbara, knappt vår egen under-
rättelsetjänst skulle klara av att ge-
nomskåda dem. Avfärd sker om 50
minuter. Uppfattat!"



Där slutar rollpersonernas möte med Hunter och McBride. Om de har några frågor besvaras dessa efter bästa förmåga av de bägge, men tänk på att de har begränsat med information. Om rollpersonerna vill ha extra utrustning kan detta tilldelas endast dem i grupp 1 (administrationen), eftersom straffångarna kommer att bli grundligt undersökta av vakterna ett par gånger om dagen.

Nu skall spelarna delas upp i två grupper enligt följande:

Har du fyra eller fler spelare delar du dem helt enkelt i två grupper. Har du bara fyra eller fem spelare och du tror att deras rollpersoner inte är tillräckligt starka för att klara uppdraget, kan ni skapa SLP att styras antingen av dig eller av spelarna, så att grupperna blir lagom stora.

Har du bara två eller tre spelare bör du låta dessa utgöra den ena gruppen (förslagsvis den administrativa, men det beror lite på rollpersonernas färdigheter), och skapa tre-fyra SLP som blir den andra gruppen. Sedan får du föda din grupp med information från den andra gruppen enligt händelsebeskrivningen nedan, fram till dess att grupperna återförenas.

Vilka rollpersoner som skall få vilka uppgifter bestämmer du. Tänk på att de som skall vara i gruvan måste vara tuffa för att klara sig någorlunda, samtidigt som de som skall jobba i Kirkwood 1 bör ha vissa kvaliteter och färdigheter för att ha en chans att lyckas med sin del av uppdraget. Detta är sista gången rollpersonerna träffar varandra innan de kommer till Kirkwood. Båda spelargrupperna måste känna till varandras nya identiteter, dessa finns beskrivna i deras fickminnen jämte deras egen nya identitet. De nya identiteterna bör utarbetas av SL med utgångspunkt från spelarnas rollpersoner så att bakgrund och liknande stämmer någorlunda med rollpersonen. Tänk på att de som hamnar i gruvan bör ha en fiktiv bakgrund

som inger respekt, exempelvis massmord, uppvigling eller uppror. En brottsling med bara rån eller misshandel i brottsregistret sätts snabbt på plats av sina brutala medfångar.

Hädanefter presenteras material för spelgrupp 1 (de vid administrativa enheten) och spelgrupp 2 (de i gruvan) eftersom de under stora delar av äventyret kommer att uppleva helt skilda saker.

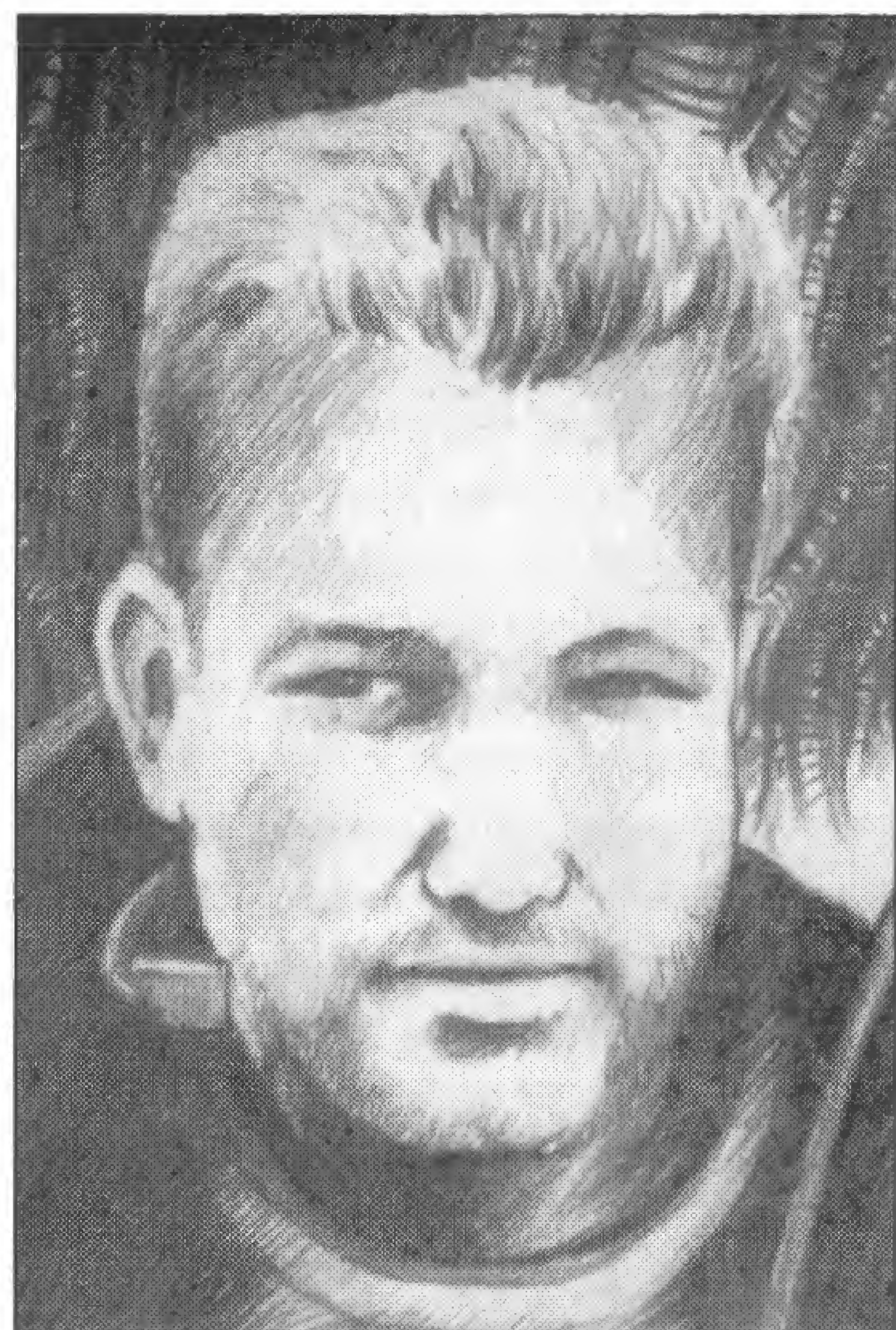
ANKOMSTEN (1)

(Patrick Smythe)

När rollpersonerna i grupp 1 anländer till Kirkwood gör de det tillsammans med en mängd nyanställd personal. Redan här skall du börja att intensivt beskriva den miljö som finns på Kirkwood. Ångan, kondensen och allt som finns beskrivet i artikeln om Kirkwood. När skeppet har landat går de genom en kontroll där de får lämna ifrån sig sina kort för att dessa skall kunna programmeras för användning på Kirkwood. Man lämnar ifrån sig kortet till en reslig, uniformerad man som står bakom en disk, skyddad av skottsäkert glas, och kön bevakas av ett antal beväpnade vakter med aggressiva blickar som gör en illa till mods.

Rollpersonerna kommer troligtvis till den här kontrollen tillsammans. När den förste av dem lämnar in sitt kort, för tjänstemannen in det i kortstationen. Efter några sekunders väntan ler han mot rollpersonen, gör ett tecken och plötsligt dyker det upp ett par säkerhetsvakter som vänligt men bestämt ber rollpersonen att följa med. Rollpersonen förs in i ett litet rum i vilket han ombeds vänta. Samma sak händer de övriga rollpersonerna och snart är alla samlade i det lilla rummet med gråa väggar och väggfasta stolar av mörkt, matt stål.

Efter att de har väntat i några minuter kommer en man in i rummet: det är Smythe (se avsnittet SLP för närmare beskrivning). Omedelbart när han kommit in i rummet presenterar han sig för rollpersonerna och ger dem deras kort, samt nya ID-kort för att användas på Kirkwood. Du kan



läsa den kursiverade texten nedan direkt för rollpersonerna.

"Mitt namn är Patrick Smythe och jag kommer att vara er kontaktman här på Kirkwood. Först av allt vill jag säga att det är mycket viktigt att ni håller kontinuerlig kontakt med mig via det intercomsystem som finns här på basen. Ni når mig lättast på Blood berets högkvarter. Comkoden finns inprogrammerad på era kort så det bör inte vålla några större problem. Den frekvensen kan heller inte avlyssnas internt, så ni behöver inte oroa er för vad ni säger så länge ingen kan höra er. De nya ID-kort som ni fått är ytterst användbara. De är försedda med er identitet, och dessutom med kodad information som gör att ni har tillträde till platser som personer av er rang normalt inte skulle ha tillträde till. Så länge ni inte blir



upptäckta förstås. Det är oerhört viktigt att ni aldrig blir upptäckta i ert arbete. Blir ni det så tveka inte att eliminera eventuella säkerhetsrisker.

Jag vill att ni skall försöka komma så nära guvernörens inre krets som möjligt. Gör ert bästa för att infiltrera den och se om någon där har med det som inträffat att göra. Mina infiltratörer kommer att arbeta i det fördolda och de kommer inte att kontakta er. Ju mindre ni vet om varandra, dess bättre. Vi har säkra indikationer på att det finns en sammanslutning av kätтары som på något sätt är verksam inom Kirkwood.

Trots att det är totalt vapenförbud här på Kirkwood kommer ni att få små vapen, om ni inte redan har det, som ni kan bära med er och använda i er verksamhet.

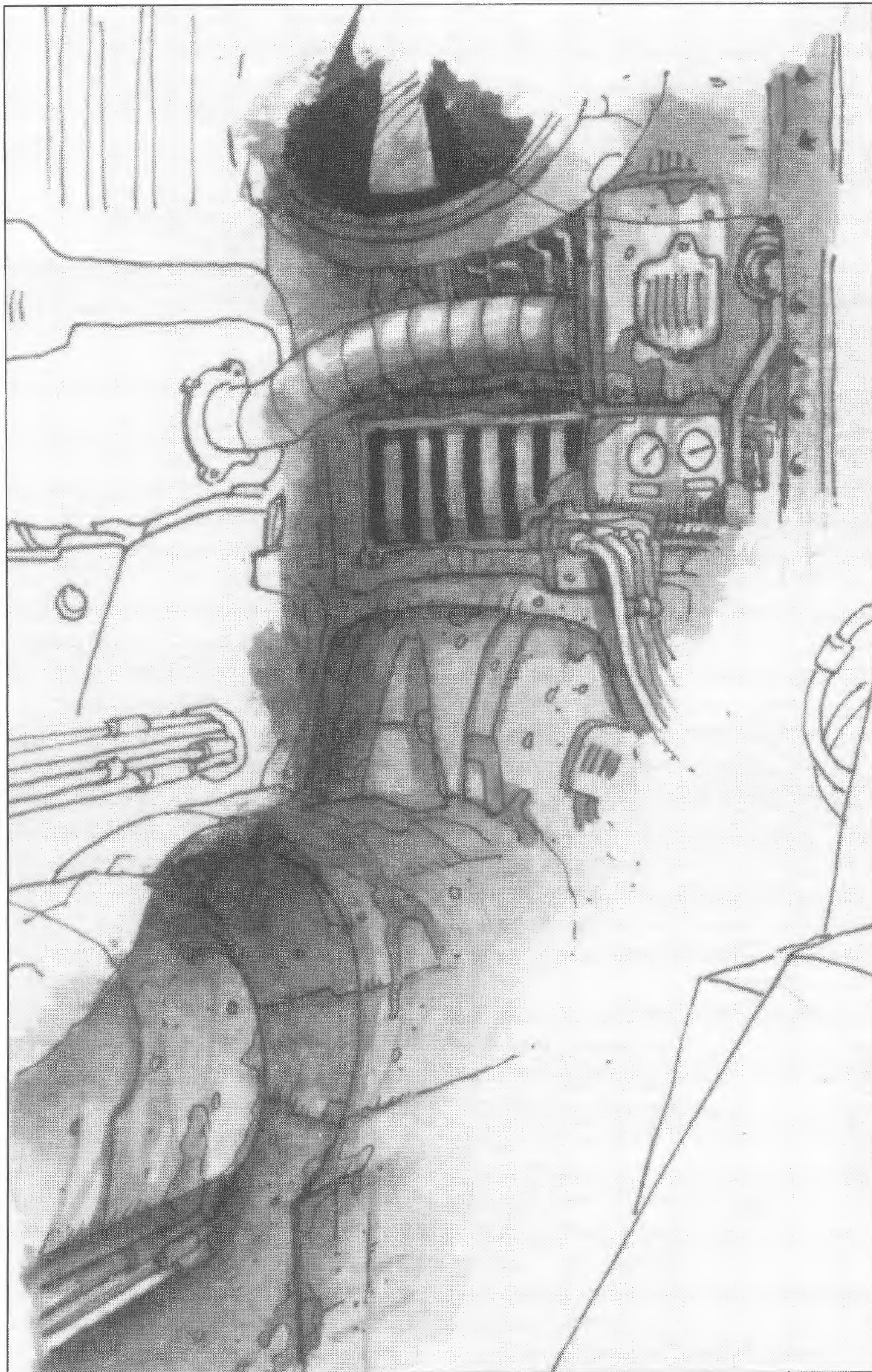
Dessutom kommer jag att försöka informera er om vad era kamrater straffångarna sysslar med, jag skall även försöka ordna ett eller ett par möten av något slag. Det är givetvis också möjligt att de kommer att försöka att kontakta er, även om det är osannolikt att de lyckas med ett sådant konststycke.

Nu skall jag låta er bege er till er arbetsplats. Adjö!"

Med de orden gör sig Smythe redo att lämna rollpersonerna. Givetvis kan han tänka sig att besvara eventuella frågor. Om de frågar om vapnen säger han bara att de kommer att märka vad som händer. Övriga frågor besvaras efter bästa förmåga. Du får avgöra exakt hur mycket information han har om alla företeelser.

FÖRSTA DAGEN PÅ JOBBET (1)

Exakt vad rollpersonerna kommer att jobba med får du bestämma och anpassa till deras färdigheter. Troligtvis hamnar de på Kirkwood Computer Centre eller Service Administration. Det förstnämnda är datacentralen och det andra avdelningen för serviceadministrationen.



När de anländer till arbetsplatsen efter en färd via diverse interna kommunikationer (ett utmärkt tillfälle för SL att göra beskrivningar av miljön och göra den så otrevlig som möjligt) tas de emot av en överdrivet kylig och högdragen man som visar dem runt på arbetsplatsen, och senare talar om var de skall bo. De får

bostadsenhet 1627+ (en bostadsenhet per två rollpersoner). Han förklarar för dem att de kan börja arbeta omedelbart och att de slutar om 10 timmar. Då kommer de att ha gott om tid att bekanta sig med sina bostäder.

På rollpersonernas avdelning är de anställda följande:



JOE MCINNER (42 år, blek, blond, 195 cm, 67 kg, ensamstående)

JOSEPHINE SMITH (35 år, solari-umbränd, rynkig, blond, 178 cm, 51 kg, änka (hennes man dog under tjänstgöring på Venus))

THOMAS FORSYTHE (25 år, svarthårig, 180 cm, 75 kg, vältränad, ensamstående)

BILL CRAMPTON (27 år, långt brunt hår i hästsvans, 178 cm, 76 kg, gift)

THERESA FULTON (24 år, kort blont hår, 170 cm, 47 kg, ensamstående)

BUSTER THOMSON (43 år, mörk, solbränd, 182 cm, 75 kg, ungar)

JAMES JOHNSTON (34 år, avdelningschef, brunt välkammat hår och vältrimmat skägg, 179 cm, 82 kg, gift)

Låt rollpersonerna prata med och umgås med de anställda vid avdelningen så att de kommer in i rutinerna. Oavsett vilken avdelning de befinner sig på inom arbetsplatsen, ger rum och utrustning ett intryck av att vara nedgångna och i avsaknad av ordentlig service. Stolarna är av metall och blottade rör löper i taket och längs väggarna. På sina ställen hålls taket upp av I-balkar. Belysningen är ganska skral, och den enda verkliga rast man har under sitt tiotimmars pass är den 30 minuter långa lunchen i personalmatsalen. Rollpersonernas arbete består i att sitta vid en dataterminal och sköta de dagliga administrativa rutinerna. Stämningen på arbetsplatsen är inte den bästa, men då de flesta av Imperials anställda är hårt präglade av den s.k. Imperial-andan arbetar de ändå med relativt hög arbetsmoral. Den ende som egentligen kan tänka sig att prata längre stunder med de nya är Bill Crampton, de an-

dra är alltför upptagna med att uträtta så mycket som möjligt.

Du behöver naturligtvis inte rollspela hela första dagen, låt bara rollpersonerna bekanta sig med sin arbetsplats och sitt hem (beskrivs i artikeln Kirkwood 1).

FÄNGSLADE (2)

(Gruvan, Gängen)

(SL: Det är betydligt svårare för grupp 2 att göra egna efterforskningar på samma sätt som grupp 1, eftersom de har avsevärt mindre rörelsefrihet. Händelserna är inte på något sätt upplagda efter någon tidslinje, såsom grupp 1:s, utan förloppet är flexibelt. Anpassa händelseutvecklingen i gruvan efter hur bra grupp 1 sköter sig, eftersom det är lämpligt att båda grupperna är redo att slå ut "sina" agenter ungefär samtidigt.)

När grupp 2 lämnar sin moderbas förs de först till en av Imperials interneringsenheter för att sedan forslas vidare i en fängstransport till Kirkwood. Under färden sitter rollpersonerna fast till händer och fötter.

När de nya fångarna (rollpersonerna samt ytterligare 12 fångar) stiger ur skeppet vid ankomsten till Kirkwood bevakas de av ett otal fångvaktare med bistra miner och stora vapen. Det är sent på kvällen, och det är mörkt i den stora rymdhamnen. De förs ned till ett rum med en interiör som påminner om övriga Kirkwood. Allt är gjort i stål, balkar skjuter upp ur golvet och rör löper längs väggarna. I rummet radas de upp mot en vägg och bevakas av fem soldater med automatvapen. Efter drygt tjugo sekunder kommer en sergeant in. Han är stor och kraftig, har ett brutalt utseende och ett bistert leende på läpparna.

"Välkomna till Kirkwood", nästan skriker han. "Här tar vi hand om nollor som ni och gör laglydiga medborgare av er skithögar, om

det är möjligt. Är inte det möjligt ser vi i alla fall till att ni får lida, MYCKET! Förhoppningsvis kommer er första tid här att bli mycket smärtsam. Ni kommer att få slita er blodiga nere i gruvorna, och bli halvt ihjälslagna av de andra fångarna. Vänta er ingen hjälp från oss. Vi uppskattar när andra hjälper oss med vårt arbete.

När ni om ett antal år eventuellt kommer ut härifrån, hoppas jag att den smärta och det lidande som vi förorsakat er här kommer att få er att förstå att: Brott lönar sig inte! Ha en för jävlig dag!"

Med de orden lämnar han rummet och en ny sergeant kommer in och ger rollpersonerna och deras medfångar ID-brickor som används för att öppna förvaringsskåp och sovsalar. Sedan visas de till sina sovsalar. Rollpersonerna hamnar i sovsal 12, vilken ligger vägg i vägg med O'Briens sovsal. En detalj som rollpersonerna kanske senare kommer att lägga märke till.

EN SAMMANSTÖTNING (1)

Under rollpersonernas andra dag på jobbet händer något som kommer att visa sig vara mycket viktigt för äventyrets utveckling. I personalmatsalen råkar en manlig rollperson kollidera med en ung, ganska attraktiv kvinna. Hon ber så hemskt mycket om ursäkt och troligtvis hjälper de varandra med att plocka upp. Hon frågar först om hon får sitta med rollpersonerna och sätter sig i så fall sedan och pratar lite med dem under måltiden. Eventuellt flirar hon lite med den hon kolliderade med. Om någon frågar presenterar hon sig som Terry Sanders, annars frågar hon efter namnet på den hon kolliderade med. Efter måltiden tackar hon för sällskapet och lämnar dem.

Rollpersonerna återvänder till sitt arbete.

EN INCIDENT (2)

Det första som händer när rollpersonerna kommer in i sin sovsal är att de välkomnas ovanligt hjärtligt av sin förman, Neil Webber, en drygt två meter lång färgad man med svällande muskler. Han presenterar sig och förklarar för rollpersonerna att man kallar honom för "Sir" samtidigt som han ler brett. Sedan frågar han diskret, med snäll röst: "Är det uppfattat?". Den som inte svarar omedelbart och inkluderar "Sir" i svaret, slås till golvet av en välriktad näve och får frågan upprepade gånger för sig. Är svaret fel även denna gång blir straffet en hård spark som träffar någonstans i magtrakten. Är svaret rätt kan den nedslagne resa på sig och Webber säger leende: "Bra".

Efter att denna lilla scen avslutats får rollpersonerna gå och lägga sig ackompanjerade av medfångarnas skratt.

EN INBJUDAN (1)

När rollpersonerna kommer hem till lägenheten finner de att de har fått post. Posten består av ett kort meddelande på datorn.

"Undrade bara om ni eventuellt skulle ha lust att följa med på en maskerad i morgon kväll. Bland annat guvernören har lovat att han skall hedra oss med sin närvaro. Festen kommer att hållas i Kirkwood Palace. Jag möter er vid ingången.

Flickan med brickan"

Förhoppningsvis accepterar rollpersonerna inbjudan och beger sig till festen nästa kväll. Innan dess inträffar ingenting av intresse om inte rollpersonerna själva gör efterforskningar, blir kontaktade av grupp 2 eller liknande.

FÅNGARNA (2)

Rollpersonerna delar sovsal med knappt tjugo övriga fångar, och delar förman med tre. Dessa tre beskrivs nedan mycket kort, de har ungefär samma grundegenskapsvärden som de övriga straffångarna.

WALTER GIBSON är en 35 år gammal man som sitter inne för omstörtande verksamhet, knarkinnehav och mord. Har ett tio centimeter långt ärr på vänstra kinden. Sympatisk, men egotrippad.

JOHN MCCARTHY är 22 år och en extremt farlig psykopat. I gruvan går han dock på lugnande medel som han får injicerat morgon och kväll. Rakad skalle och lätt plufsiga drag.

TIMOTHY SUMMERS är 24 år och 230 centimeter lång. Oerhört dum, men stark.

DE FÖRSTA DAGARNA (2)

De första dagarna får rollpersonerna formligen slita hund. De upplever ständiga trakasserier från sina medfångar, och slår de tillbaka överfalls de omedelbart av ytterligare tio gigantiska busar. De blir dock aldrig så svårt misshandlade att de blir medvetslösa. Det finns inte plats i äventyret att beskriva alla små händelser separat, men du kan själv iscensätta och skapa egna. Bråk i matsalen vid frukost eller kvällsmål. Någon kan kasta rollpersonernas mat i ansiktet på dem och sedan skratta. Rollpersonerna kan bli tvungna att slåss för att få behålla sin dagsranson mat. De kan bli tvingade att jobba extra hårt av Webber som hela tiden låter spydiga kommentarer hagla över dem. Under arbetet i gruvan kan deras arbetskompisar fälla krokben för dem osv. Under den här perioden gäller det för rollpersonerna att försöka komma in i gänget och bli accepterade, framför allt av Webber

och de andra i arbetslaget. Ett av de bästa sätten brukar vara att låta nävarna tala sitt tydliga språk. Lyckas de med det har de kommit en bit på väg.

MASKERADEN (1)

(Veronica Poe)

Förhoppningsvis hittar rollpersonerna på något fyndigt som de kan använda som maskeradkostymer, gör de inte det får de väl låtsas att deras vardagskläder är maskeraddräkter.

De färdas genom Kirkwood 1 till Kirkwood Palace. Entrén är en fem meter hög dubbeldörr med neonskylt ovanför som skiftar i rött och gult. Mycket riktigt står Terry Sanders utanför och väntar på dem iklädd en galaklänning i svart plast med fastnitarde plåtbitar. Hon hälsar på rollpersonerna och tar med dem in. Till vakterna säger hon bara: "De är mina gäster." Vakterna nickar till svar.

När rollpersonerna kommer in får de se att Kirkwood Palace är en mycket stor festlokal inredd i art deco-stil med inslag av stilbrytande I-balkar och kala betongväggar. Åtminstone ett tusen personer trängs i lokalerna, alla uppklädda till tänderna. De flestas kläder påminner om Terrys klänning och de flesta har bara en liten mask för att maskera sig. Det finns bord med mat och förfriskningar överallt och så vitt rollpersonerna förstår är det uppenbarligen gratis. Alla frossar så gott de kan och dricker stora mängder. Om rollpersonerna frågar kan de få veta att sådana här fester hålls flera gånger i veckan. Det är inte svårt att förstå att det läggs ned stora summor på mat och dryck.

Terry följer med rollpersonerna under kvällen, men sticker då och då iväg och pratar med någon av sina övriga vänner. Hon kan presentera rollpersonerna för dem om rollpersonerna så önskar.

Under kvällen bör rollpersonerna bli presenterade för Veronica Poe, guvernörens personliga sekreterare och nära vän till Terry (genom kulten)



som verkar glad över att få träffa dem. Veronica, Terry och rollpersonerna kan säkert finna något gemensamt intresse att diskutera. Det viktiga är att det slutar med att de lär känna Veronica någorlunda. Hon är kvällen till ära klädd i utmanande kläder i ett svart plastliknande material.

Någon gång under kvällen kommer även den maskerade guvernören att hålla ett tal. Talet handlar egentligen inte om någonting annat än möjligtvis att man skall vara glad och stolt över att sin roll i arbetet på Kirkwood och att man är hans "vän". Eventuellt kan rollpersonerna få prata med honom om de sköter sina kort rätt och exempelvis går fram och gratulerar honom till ett fint tal samtidigt som han står och pratar med Veronica.

Stämningen på festen är ganska uppsluppen, men på något sätt obehaglig. Vissa av deltagarna hörs mum-

la lågmält i smågrupper. Om rollpersonerna försöker tjuvlyssna kommer de som konverserar att bryta upp och gå sin väg. Man kan, om man noggrant betraktar alla närvarande, se ett mönster i umgängeskretsarna. Runt Veronica Poe finns en grupp av människor som verkar hålla sig för sig själva. De är samma människor som tidigare talat om "mörkret". Man får lätt en känsla av att det förekommer konspirationer i denna krets av personer trots att man endast betraktar dem utifrån. Festen fortsätter in på småtimmarna, men troligtvis väljer rollpersonerna att gå hem någorlunda tidigt då de måste upp och jobba nästa dag. Meningen med festen är att rollpersonerna skall börja ana att allt inte står rätt till i de inre kretsarna. Dessutom skall de själva nästla in sig i desamma för att undersökningen skall gå vidare.

DISCIPLINBROTT? (2)

(Sergeant James Patrick Smythe)

Efter någon av de händelser som inträffar under de första dagarna, lämpligtvis i matsalen eller i sovsalen förs rollpersonerna iväg av några vakter under kommentarerna: "Ni skitstövlar verka inte komma så bra överens med era trevliga polare, va?" och "Har ni hjärndöda skitskyfflare svårt att komma överens?"

De förs till ett kontor där de lämnas ensamma med en officer i blodröd basker. Han stirrar på rollpersonerna som troligtvis blöder från båda näsa och mun och säger leende: "Goddag, mina vänner. Jag är sergeant James Patrick Smythe. Det verkar som ni trivs bra här?" Efter frågan gör han en kort paus och fortsätter sedan:

"Det var inte alls det jag hade för avsikt att tala med er om. Till saken. Jag fungerar som koordinatör för de interna agenterna här på asteroiden, och därför kommer jag att träffa er kanske ett par gånger ytterligare på det här sättet. Det jag vill att ni skall göra under er tid i gruvan är att ta reda på vad det är som egentligen händer där nere. På era ID-brickor finns mitt interkomnummer inprogrammerat så att ni kan nå mig från nödtelefoner och liknande. Därifrån kan ni även nå era kamrater vid administrationen. Det viktigaste är att ni håller er levande och samtidigt får fram så mycket information som möjligt. Det finns dock inga möjligheter för er att få tillgång till andra vapen än era händer och de verktyg som ni jobbar med. Om någon frågar er vad vakterna ville, säg bara att vi var lika fula som vanligt och bråkade.

Det var allt jag hade att säga. Adjö så länge, och på återseende."

Smythe ropar in ett par vakter som får ta rollpersonerna tillbaka till sina kvarter. Givetvis kommer deras "kamrater" att fråga vad som inträffade och då är det bäst att rollpersonerna har en bra historia.

YTTERLIGARE EN DAG... (1)

Dagen efter festen får rollpersonerna spendera på jobbet, vid terminalerna. Om de tittar efter Terry i personalmatsalen blir de besvikna. Hon finns inte där. Under dagen kommer inte någonting speciellt att inträffa, men vid deras hemkomst kommer de att finna en ny inbjudan i posten. Den här gången till en intim fest hemma hos guvernören.

Det är mycket möjligt att rollpersonerna gör omfattande undersökningar på egen hand under dagen, vilket naturligtvis är bra. De bör även kontakta Smythe, annars kan du låta honom kontakta dem.

EN NATT I GUVERNÖRENS RESIDENS (1)

(Lord Marlowes palats)

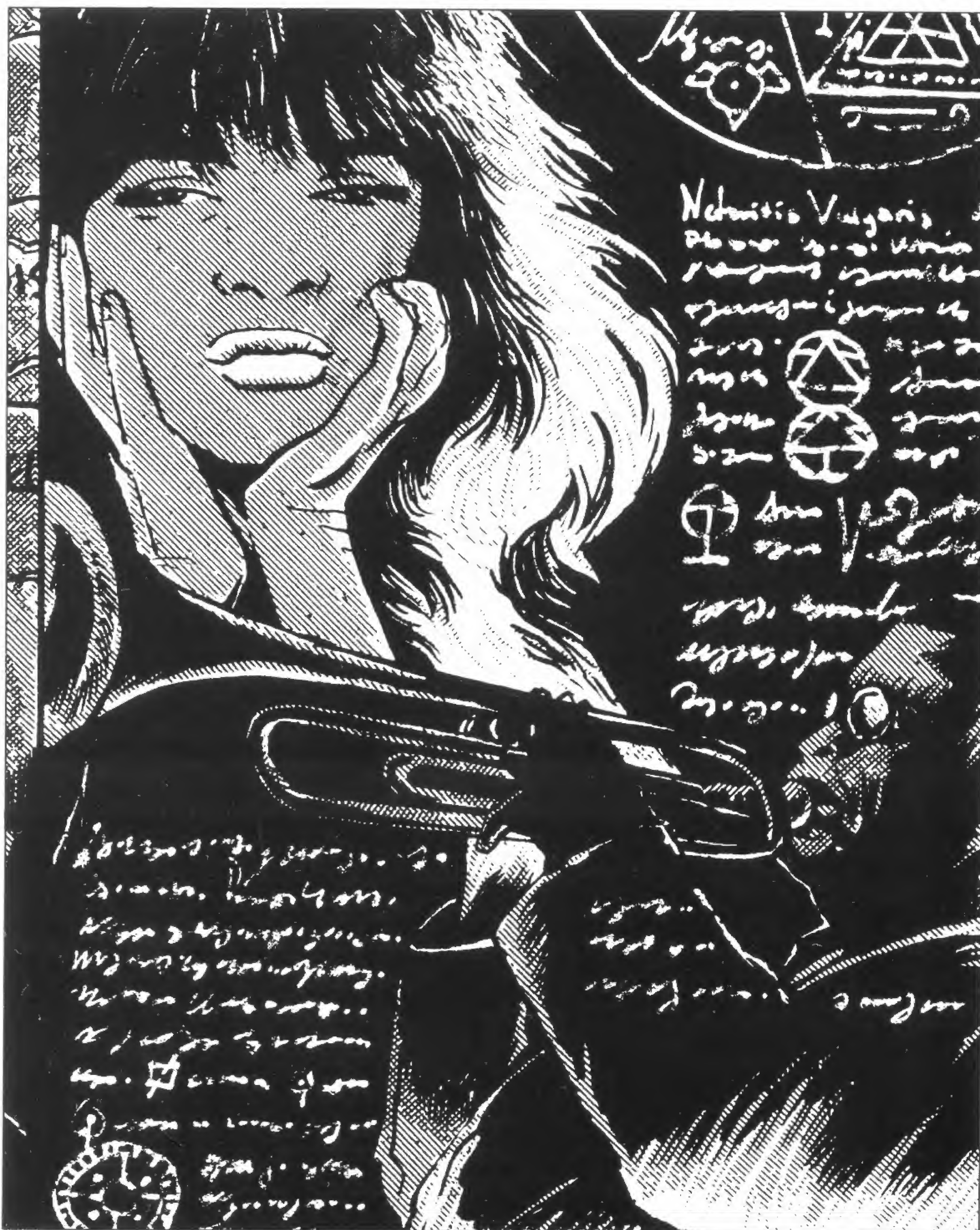
(SL: Under den här festen är det oerhört viktigt att du beskriver Lord Marlowes palats, så att spelarna verkligen kan se framför sig vilket ställe de har hamnat på. Hur mycket mer bisarrt allting ter sig, jämfört med övriga Kirkwood.)

"Kära vänner!

Trots att jag inte känner er alltför väl skulle jag önska er närvaro vid en fest som kommer att hållas i morgon kväll i guvernör Lord Marlowes residens. Vänligen infinns strax före midnatt.

/ Veronica Poe"

Det är mer eller mindre självklart att rollpersonerna accepterar inbjudan och därför infinner sig vid guvernörens residens strax före midnatt den femte dagen efter deras ankomst till Kirkwood. Där mottas de av beväpnade vakter som efter att ha kontrollerat gästlistan släpper in dem.



Om festen förra gången var storslagen, är den här vansinnig. Överflödet är totalt, men mycket mer bisarrt. Maten består förutom av de vanliga lyxattiraljerna av råa, syntetiska köttstycken och trögflytande röda vätskor. Alla närvarande vid festen är betydligt mer överdrivet klädda än de på den förra festen. Många bär svarta plast- och läderkläder med metallbeslag, kraftiga nitar och hängande kedjor. I lokalen spelas hög musik och många av gästerna har redan börjat dansa. Det finns förfriskningar i baren och välkomstdrinkar delas ut vid entrén.

Troligt är att Veronica Poe möter rollpersonerna, hälsar dem välkom-

na, frågar hur de trivs, osv. Hon är oerhört smakfullt klädd och av hennes agerande att döma är det hon som är festens värdinna. Hon ägnar dem en kort stund för att sedan ta emot nästa gäst. Terry dyker upp ur folkmängden och hälsar dem välkomna. Hon drar med dem in i vimlet.

Det verkar vara en fest med mycket speciellt utvalda personer. De flesta tycks känna varandra väl och man umgås med tydlig öppenhet. Samma grupp av människor som tidigare omgärdat Poe finns här och de tycks fortfarande hålla sig för sig själva. Den uppmärksamme rollpersonen märker att de emellertid



umgås lite mer med övriga gäster än på den tidigare festen. Det kommer fram människor till dem som närmar sig dem med något som nästan skulle kunna sägas vara vördnad.

När festen har pågått ett tag börjar den att bli mer och mer extatisk. Vid det här laget är det oerhört varmt. Alla närvarande formligen dryper av svett och ljuskaskaderna från den avancerade ljusriggens stroboskop ger atmosfären en något obehaglig känsla.

Vid denna tidpunkt ser rollpersonerna hur Veronica Poe närmar sig dem. Hon stannar vid en av gästerna alldeles bredvid den plats de befinner sig på. Gästen är av medellängd, normalbyggd och har ett blont hårsvall.

Om det finns någon rollperson som försöker lyssna på vad hon säger till personen bredvid kan de uppfatta följande "...så ni trivs på vår lilla fest. Vad underligt, jag har faktiskt aldrig sett er förut. Har ni en inbjudan?" Personen svarar inte utan börja vända sig om med en lätt plågad min. Veronica tar åter till orda: "Jag frågade er om ni har en inbjudan att visa upp!" Den här gången är tonen mycket hårdare och mer bestämd. Den tilltalade personen slänger snabbt dricken i Veronicas vackra ansikte och gör en antydning till att rusa i rollpersonernas riktning. Veronica ropar, direkt riktat till rollpersonerna: "Stoppa honom! En infiltratör!"

Vad gör rollpersonerna? Om de försöker stoppa den flyende mannen kommer det inte att bli alltför svårt. De kommer säkert att få ned honom på golvet. Om inte kommer han att springa rakt förbi dem i vild panik. Oavsett vad som händer så kommer en säkerhetsvakt att blixtnabbt dyka upp och blanda sig i leken. Vakten har en pistol och avlossar tre skott i snabb följd, på nära håll. Om rollpersonerna är inblandade i handgemäng med den flyende dör han i deras armar, om inte så skjuts han ned då han springer över dansgolvet.

Därefter kommer ytterligare tre säkerhetsmän ur guvernörens personliga säkerhetsstyrka. De tar snabbt hand om kroppen och försöker mota bort personer som varit alltför nyfikna. Två av dem greppar kroppen och släpar bort den in i ett angränsande rum (8). Om rollpersonerna medverkat till att stoppa den flyende kommer Veronica att var mycket tacksam. Hon kommer att förklara att det förekommit hot mot guvernören och att detta kan ha varit en infiltratör med uppdrag att döda honom. Om rollpersonerna inte ingrep kan de bemötas med stor kyla från Poe. Hon talar lite snabbt till de övriga gästerna om rollpersonerna som "kanske lönnmördare själva", och fäller andra misstänksamt syrliga kommentarer.

Efter nedskjutningen av "infiltratören" bryter de flesta upp. Terry syns inte längre, hon verkar ha försvunnit i tumultet. Veronica syns dra sig tillbaka in i samma rum som den skjutna kroppen släpats in i. Två stora säkerhetsvakter står utanför rummet och stirrar kallt ut över lokalen.

SAMTAL (2)

Det absolut lättaste sättet för grupp 2 att få fram ledtrådar är att snacka sig till dem. När de väl har blivit accepterade visar det faktiskt sig vara en hel del av fångarna som det går att prata med.

På det viset kan de få höra berättelser om hur stora, stygga och elaka lars gäng är. Möjligtvis kan de även se representanter för lars kättare och fråga någon "vad det där var för en ful typ?". Gruvarbetarna vet inget direkt om kättarnas verksamhet förutom att de är farliga och håller sig för sig själva. Det brukar ofta försvinna personer när kättare setts i närheten. Deras närvaro betraktas som ett dåligt omen av de flesta fångarna. En av fångarna kan berätta att en vän till honom försvann efter en uppgörelse med lars. Han återfanns aldrig.

De kan även få berättat för sig hur

många som försvinner och dör i olyckor. Under den första veckan kommer ett par, tre i deras sovsal att bli utbytta sedan de försvunnit spårlost. McCarthy kan berätta om hur hans arbetskompisar blev dödade i ett jättelikt ras.

Summers kan berätta om hur hans bästa kompis slets över kanten på ett schakt av någonting. Han tyckte att han såg en svart hand runt kamratens fotled precis innan denne föll, och när han nådde kanten var kamraten redan uppslukad av mörkret.

Webber var själv nära att stryka med i ett ras som blockerade en gång och skilde honom från några av hans vänner. Han kan nästan svära på att han såg en underlig figur i skuggorna längre fram i gången precis innan raset, men han är inte riktigt säker. Hur som helst så återfanns aldrig de som hamnade på andra sidan raset.

Trots sin till det yttre grymma natur är oftast de som berättar saker för rollpersonerna ganska sentimentala när de gör det, och det är uppenbart att de saknar sina vänner. De kommer givetvis inte att berätta någonting om inte rollpersonerna frågar. Är de alltför frågvisa kan de emellertid bli misstänksamma.

En detalj som troligtvis intresserar rollpersonerna är utrustningen, som är under all kritik. Den verkar dåligt underhållen, osv. Denna detalj blir intressant om grupp 1 hittar produktionssiffrorna.

LIKBÄRARE (1)

Rollpersonerna är lediga från arbete hela dag 6, eftersom det råkar vara en söndag, den enda lediga veckodagen. Någon gång under dagen, när de befinner sig i sina lägenheter, får en av dem ett samtal på intercommen. Det är en anonym röst som ber dem att infinna sig kl 03:00 (inte 15:00) på plan 15, sektor 35. Rollpersonerna kanske försöker frå-

ga vem de talar med, men den anonyma personen lägger omedelbart på och förbindelsen bryts.

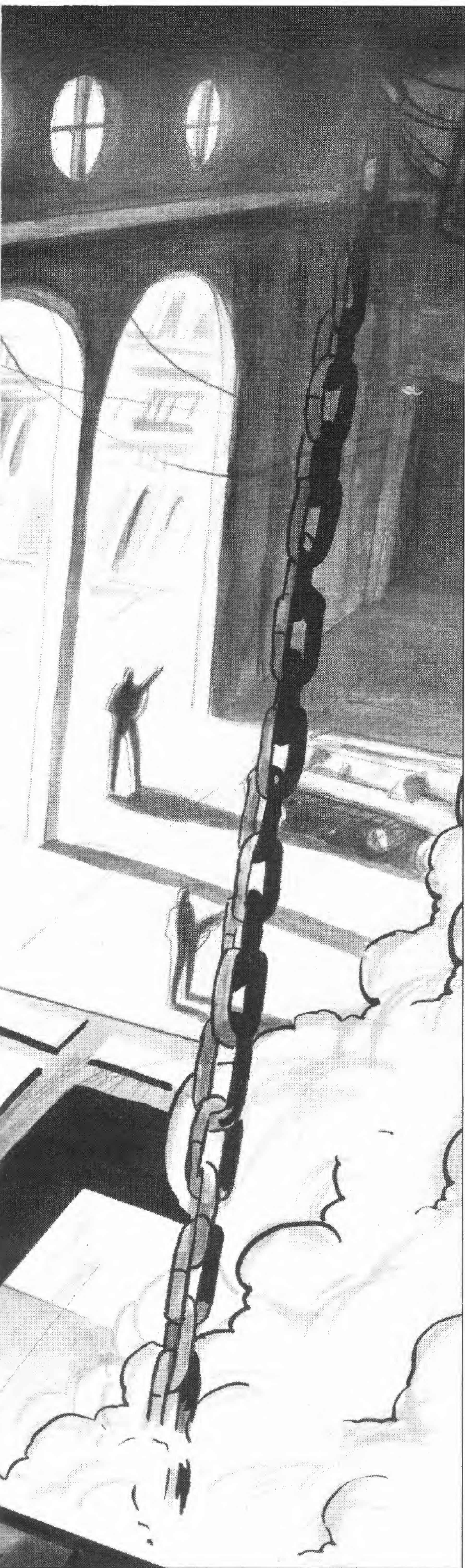
Det här är en chans för rollpersonerna att delta på ett mer intimt sätt i kultens aktiviteter. Om de rådfrågar Smythe säger han att de självklart skall bege sig dit.

Sektor 35 på plan 15 är precis som alla andra sektorer på de nivåerna smutsig, dåligt upplyst men inte alltför välbevakad. Rollpersonerna kan dock vara tvungna att undvika ett par grupper med säkerhetsvakter. Det stiger upp ånga ur ett par gatu-brunnar och det droppar vatten från de rör som löper strax under taket.

Efter att rollpersonerna har väntat i drygt fem minuter kommer ett transportfordon åkande, en Imperial "Bulldog" Transporter. Den stannar fem meter från rollpersonerna och en lucka fälls ut i fordonets sida. En person klädd i en lång svart kåpa vinkar till sig rollpersonerna. När de kommer närmare kan de se att det är Terry Sanders. Hon ber rollpersonerna att "hoppa in", vilket de förhoppningsvis gör. Sedan bär det av. Tillsammans med rollpersonerna och Terry finns ytterligare tre personer i fordonet. Om rollpersonerna frågar vad som står på, säger Terry att det kommer de snart att märka. Det är uppenbart att personerna i fordonet är kättare som tillhör kulten. Rollpersonerna kan genom de små sidofönstren se omgivningarna där de färdas och de märker att de åker längre och längre ner. De stannar utanför en varuhiss på nivå 2. Samtliga utom fordonets chaufför hoppar ur och stiger in i hissen. Sedan bär det av ett par våningar uppåt, till Kirkwoods bårhus.

Väl inne i bårhuset letar kättarna snabbt upp ett frysrum. Rollpersonerna får hjälpa till och bära ned liken till Bulldoggen. Totalt tar man drygt 20 lik, det är ungefär vad som ryms. Någon av de gånger som rollpersonerna kommer upp kan du låta en vakt komma gående, utan att





upptäcka rollpersonerna, bara för att göra dem lite nervösa. När de går sista vändan kan de bli upptäckta, då lär det bli en hel del extra fart på dem.

När uppdraget är slutfört säger Terry: "Om ni avslöjar detta för någon är ni dödens!" Hon vägrar emellertid att svara på några frågor om vad som egentligen är i görningen. Därefter släpps rollpersonerna av på nivå 2, en bit ifrån bårhuset. Kättarna försvinner djupare ned i komplexet med liken.

ATT SKUGGA KÄTTARE (2)

(lan)

Det är ganska troligt att rollpersonerna är intresserade av att skugga kättarna. Eventuellt kanske de t.o.m. får för sig att de själva skall bli invigda i kulten.

Eftersom kättarna har ett så pass eget utseende och håller sig för sig själva, även om de ibland dyker upp i staden, är det inte alltför lätt att följa efter dem. Det enklaste sättet torde dock vara att följa efter en kättare som har varit i staden. När de följt efter honom en bra bit ner i gruvan kommer de fram till en liten grotta i vars mitt lan står, tillsammans med ytterligare tre kultister och fem straffångar med hängande huvuden, sammanbundna med kedja. lan håller i en stor strålkastare och säger till alla att det är dags att ge sig av. De fortsätter nedåt i gruvan tills de kommer till de avstängda transporttunnlarna och sedan börjar de vada genom det meterdjupa vattnet. Om rollpersonerna följer efter på tryggt avstånd och inte gör alltför mycket väsen av sig, bör de klara av att förbli oupptäckta. Det är en lång bit att gå, och frågan är om rollpersonerna är modiga nog och har tillräckligt med tålamod för att följa efter hela vägen. Transporttunnlarna är ingen direkt trevlig miljö och rollpersonerna lär knappast ha en egen ljuskälla eftersom de i sådana fall upptäcks ome-

delbart av kättarna. Hela tiden droppar vatten från taket och de ser knappast handen framför sig i mörkret.

Efter att ha gått mycket länge kommer rollpersonerna in i något ytterst obehagligt, Geo44. Vid det här tillfället lär de inte få möjlighet att titta in särskilt långt om de inte är ytterst våghalsiga.

VERONICA POES RESIDENS (1)

Om rollpersonerna har lärt känna Veronica Poe någorlunda ordentligt kan det hända att de blir intresserade av henne, och dessutom misstänksamma. De anser att det är något skumt med henne, men har inga bevis.

För att få hennes personuppgifter kan de använda sig av anställningsregistret i komplexets databas. Det visar sig att hon är 27 år gammal, ensamstående och började sin karriär med ett år vid Aquarius Industries, även där som sekreterare, för att sedan bli Lord Gregory Marlowes personliga sekreterare och följa honom på hans uppdrag. Hon har ingen kriminell bakgrund och bor i på plan 72 i lägenhet 127, en av de lyxigare lägenheterna.

Nyfikna och misstänksamma rollpersoner kan vara intresserade av att genomsöka hennes hem i hopp om att finna bevis. Är de tillräckligt skickliga kan de hitta mer än vad de hade väntat sig.

EN REN GÜVERNÖR? (1)

I anställningsregistret går det även att hitta uppgifter om en viss Lord Gregory Marlowe. Han är 35 år, änkeman sedan två år tillbaka (för övrigt då han blev guvernör på Kirkwood) och har ett fläckfritt förflutet. Marlowes karriär kantas av goda vitsord och utmärkelser. Han har tre gånger dekorerats för tapperhet i strid under sin tid som befäl inom



Imperials styrkor på Venus. För tre år sedan fick han motta Imperialorden som bevis på sin duglighet och som belöning för sina insatser inom Imperials administration. I registret saknas emellertid två filer: endast deras existens anges samt att de ligger i guvernörens personliga system, till vilket man inte har tillträde från den allmänna basen. Orsaken här till anges inte. Om rollpersonerna försöker ta reda på vilka filer det handlar om får de reda på att det är två utlåntanden från en av Imperials psykologer, Anna Young. Om de vill ta reda på vem denna psykolog är kommer de att upptäcka att hon omkommit i en olycka. Bortsett från det finns inga uppgifter om henne.

Om rollpersonerna hyser misstankar mot guvernören kommer de inte att kunna hitta information som tyder på att han är inblandad i någonting, om de inte hittar lönnrummet (9), förstås.

UNDER TIDEN... (1)

Dagarna går, tillfällen passerar, tiden fördrivs. Om du tycker att är det lämpligt kan rollpersonerna få göra något annat åt kulten, eller bära mer lik för att fördriva tiden. Det troligaste är dock att de själva jobbar stenhårt samtidigt som de försöker luska fram ytterligare ledtrådar. Om de pratar med Smythe och har fått fram bevis för att Veronica Poe är Delila, säger han att det är bra jobbat. Man tror sig veta vem Flatop är (tack vare grupp 2 förhoppningsvis), men man

vet fortfarande inte vem Quintus är, och man kan inte agera innan man känner identiteterna hos alla tre. Har inte rollpersonerna knäckt någon nöt än säger han att vissa infiltratörer är något på spåren. Ifall rollpersonerna har några föremål från guvernörens palats, bilder från festerna eller liknande låter han rollpersonerna förstå att det är bra material, men inte tillräckligt säkert för att man skall kunna agera utifrån det.

ÖVERLÄMNANDET (2)

(Geo44, De Mörka Legionerna)

Ian och kättarna för gruvarbetarna till Geo44 för att där överlämna dem till vakter som sedan skall "mata" Geo44 med dem. Det troliga är att rollpersonerna följer efter en bit in och ser överlämnandet. Är de riktigt våghalsiga kanske de följer in vidare för att få se när gruvarbetarna blir mat.

När rollpersonerna har kommit ut ur transporttunnlarna upptäcker de plötsligt att allting runt omkring förändras med varje steg. Väggarna, rören och balkarna förvrids allt mer. Allting är kolsvart och ser sjukligt ut. Här och var sitter skyltar som talar om att det här är "Imperial Industries Geo44". Istället för vatten rinner det långsamt något slemliknande längs rören.

Efter att ha gått drygt 20 meter i sådana gångar får de syn på hur kättarna överlämnar gruvarbetarna till monsterliknande mardrömsvarelser med förvridna anletsdrag. Det måste vara Mörkets hantlangare. Ian sampråkar något med en stor, kraftig, något människoliknande varelse med svart hud som håller i vad som skulle kunna vara ett extremt förvridet och perverterat vapen. Efter att rollpersonerna studerat scenen i drygt en halv minut ger sig kättarna av därifrån. Med lätthet kan rollpersonerna gömma sig i en sidogång för att undvika upptäckt och senare smita ut genom ur komplexet, och leta

sig tillbaka genom transporttunnlarna, eller så kan de försöka ta sig förbi de två legionärer som står kvar och håller vakt och följa efter gruvarbetarna som förs bort av nekromutanten och två legionärer. Om de gör det får de bevittna hur en gruvarbetarna "förtärs" på ett fruktansvärt sätt (se Geo44 för närmare beskrivning). Efter det borde de vara nöjda och försöka ta sig ut. Låt dem gärna bli upptäckta och få fly för sina liv genom gångarna. Det kan även vara lämpligt att låta dem se hur tekronerna skapar legionärer av de döda kropparna.

(SL: Artikeln Geo44 innehåller detaljer som kan användas för att göra jakten extra obehaglig).

EN DÖD INFILTRATÖR (1)

En av Smythes infiltratörer tar kontakt med Smythe. Hon har mycket viktigt material som hon omedelbart vill lämna ifrån sig då hon känner sig hotad. Vid den korta kontakt som hon hade med Smythe lät hon, enligt honom, mycket rädd och uppgjagd, nästan vettskrämd. Eftersom Smythe inte vill väcka uppståndelse ber han rollpersonerna att ta hand om överlämnandet. De har inget annat val än att acceptera.

Mötet är satt till 23:00 den dag som rollpersonerna kontaktas av Smythe och skall ske i en gångtunnel på nivå 35. Oavsett i hur god tid rollpersonerna ger sig av kommer de att få problem. Den hiss som skall ta dem till nivå 20 stannar plötsligt med ett ryck mellan nivå 25 och 26. Den röda varningslampan försedd med texten "EMERGENCY" börjar omedelbart att blinka och lysrören i hissens tak sprakar till i några sekunder, och slocknar sedan helt. Den lilla röda, ettrigt blinkande skylten som talar om för rollpersonerna att de är i fara är den enda ljuskällan. Alla försök att ta sig ut ur hissen är dömda att misslyckas. Den lucka som leder





upp på hisstaket har gått i baklås, och det finns inget annat sätt att ta sig ut. Lyckas rollpersonerna i alla fall ta sig ut ur hissen och börjar leta efter andra vägar ned till nivå 20 får de problem och kommer drygt 45 sekunder försent. Väntar de istället i hissen kommer de också försenas, hissen startar några sekunder efter 23. Vad som händer kommer ingen någonsin att få veta.

När de stiger ur hissen på nivå 20 hamnar de i en nedgången industrihall. Det är drygt fem meter högt i tak. Där löper rör och ledningar, från vilka det droppar förorenat vatten. Ovanför dem kan man ana ett gallergolv. I-balkar håller upp taket och man kan ana en och annan grov kedja. Scenen är svagt upplyst av blinkande, sprakande lysrör.

En bit bort kan de se hur någon misshandlas grovt av några smala, människoliknande varelser med kloliknande händer och glödande ögon. Offret hänger mer eller mindre livlöst i deras armar och när rollpersonerna närmar sig släpper de sitt offer, drar sig tillbaka och försvinner därifrån, in i mörkets skyddande famn. Oavsett hur många skott rollpersonerna sätter i dem faller de inte, utan försvinner utom räckhåll för rollpersonerna. Varelserna är mohijer ur Semajs legion. (se kapitlet SLP.)

När rollpersonerna kommer fram till infiltratören ser de hur dennas pistol ligger på golvet tillsammans med ett otal patronhylsor. Detta bör göra dem lite illa till mods. Går det inte att döda varelserna?

Vid en första betraktelse tycker rollpersonerna att det är något bekant med infiltratörens förvridna och vanställda ansikte, som ligger i en pöl av blod som nu slutat växa. Efter några sekunder inser de vem liket är: det är Terry Sanders! Förhoppningsvis söker de igenom henne och hittar i sådana fall en diskett i hennes innerficka, en diskett som kommer visa sig vara ytterst värdefull.

Precis när rollpersonerna hittar

disketten dyker säkerhetsstyrkor upp runt ena hörnet och rollpersonerna blir tvungna att fly så snabbt de kan. Är de inte tillräckligt snabba kan det bli en konfrontation mellan dem och säkerhetsstyrkan. Eftersom rollpersonerna måste fly kommer säkerhetsmännen att öppna eld mot dem. Låt kulorna hagla kring dem, låt dem rispa deras armar och ben, men på

det här stadiet i äventyret är det inte lämpligt att någon rollperson blir allvarligt skadad.

Väl hemma och i säkert förvar kan rollpersonerna stoppa in disketten i sin lilla hemterminal. När de så gör är det första de får se Bild 1, 2 och 3. (Om de är uppmärksamma upptäcker de att det är samma person på alla bilderna, guvernören.)



BEVIS (2)

Rollpersonerna i gruvan misstänker eller har bevis för att Ian är agent för Mörkret. Av den anledningen borde de ta kontakt med Smythe för att rapportera. Lyckas de inte med det tar Smythe kontakt med dem. Om de tar kontakt med honom av den anledningen innan de upplever Geo44 säger han att de inte har tillräckliga bevis och ber dem underbygga sin teori mer. Har de däremot upplevt Geo44 tror han på dem och de hämtas upp till hans kontor av brutala säkerhetsvakter som skriker och anklagar dem för disciplinära brott.

**ELIMINERING
(1 OCH 2)**

När rollpersonerna från båda grupperna presenterar materialet för Smythe blir denne mycket nöjd. Nu anser han att de vet vilka de tre agenterna är. Om inte rollpersonerna har listat ut det berättar han för dem att Flattop är en kultledare bland straffångarna, Delila är Veronica Poe att och Quintus är guvernören. Smythe vill att rollpersonerna skall eliminera Delila och Flattop.

Elimineringen måste ske diskret och den får inte på några villkor ha några vittnen.

Exakt hur rollpersonerna beslutar sig för att gå tillväga när de slutligen avlivar Veronica Poe är helt upp till dem själva, men det måste ske snart. Det troliga är alltså att rollpersonerna redan samma natt söker upp Veronica i hennes bostad och där gör processen kort med henne. Det hela kan dock bli betydligt svårare än rollpersonerna tror, med tanke på hennes förmågor och övriga kunskaper. Troligtvis blir det en strid att minnas för rollpersonerna. Försök göra den så spännande och oförutsägbar som möjligt, låt rollpersonerna svettas och frukta för sina liv. Ytterligare en sak som kan komma att ställa till problem för rollpersoner-



na är säkerhetsstyrkan, som det troligtvis inte kommer att ta alltför lång tid för att vara på plats.

Smythe ber rollpersonerna i gruvan att på ett så diskret sätt som möjligt likvidera agenten Flattop, dvs. Ian. Detta kan bli nog så svårt för rollpersonerna. De enda vapen de kan få låna av Smythe är vibroblad, alla andra vapen är för stora och för lätta för vakterna att upptäcka. Han förklarar även att rollpersonerna kommer att bli hämtade om exakt 7 timmar av en vaktstyrka vid en punkt som rollpersonerna själva får välja. Innan dess måste de ha avslutat sitt uppdrag.

Att utföra elimineringen är kanske inte så svårt, men det svåra blir nog för rollpersonerna att komma undan med livet i behåll. Hur själva elimineringen går till får du bestämma själv. En möjlighet kan vara att rollpersonerna överfaller honom när han går på toaletten efter middagen eller en

dylik situation. Är de alltför högljudda kan det tänkas att de lockar till sig åskådare betydligt snabbare. Även om rollpersonerna lyckas utföra dådet utan att någon ser det kommer det att upptäckas omkring fem minuter senare, och då kommer det troligen att bli en klappjakt på rollpersonerna, ledd av kättarna. Det är möjligt att de kan söka skydd hos O'Brien. Det får du avgöra, beroende på hur bra de känner honom. Det troliga är dock att kättarna får tag i rollpersonerna och drar iväg med dem till något ostört ställe för att prata förstånd med dem och plåga dem till döds, sakta men säkert.

En effektfull scen kan vara rollpersonerna som ligger på golvet, nedkämpade av kultister, sargade och fullkomligt hjälplösa när vaktstyrkan kommer in och ställer saker och ting till rätta.

Efter det här avsnittet kan du gå direkt till avsnittet *Återförenade*.

ÅTERFÖRENADE

(Från denna punkt är det avsikten att spelargrupperna skall agera tillsammans ända fram till slutscenen.)

Rollpersonerna i grupp 2 färdas tillsammans med vaktstyrkan till Kirkwood 1, där de återförenas med grupp 1. Detta sker diskret i deras (grupp 1:s) bostäder. Här får grupp 2:s medlemmar nya kläder och en ny uppsättning falska ID-kort som förvandlar dem till servicepersonal. Av säkerhetsvakterna, som egentligen är Smythes män, får de instruktioner om att vänta i en av bostäderna till dess att Smythe tar kontakt med dem.

ETT BRÅDSKANDE ÄRENDE

Klockan 01:32 vaknar interkommunikationslänken i bostaden till liv (den fungerar i princip som en vanlig bildtelefon). Om rollpersonerna svarar uppträder Smythe i bild. Han är fullt påklädd trots tiden på dygnet, hälsar och säger följande:

"Det har dykt upp någonting av största vikt. Jag vill att ni allihop snarast möjligt inställer er här på mitt kontor. Undvik att bli sedda då ni tar er hit. Mina män släpper in er via huvudporten. Jag väntar på er!"

Sedan bryts samtalet.



ETT LIK I KEDJOR

Vid porten är rollpersonerna väntade. De släpps in och får kortfattade instruktioner om hur de skall finna vägen till Smythe.

Väl inne på Blood berets bas lägger rollpersonerna märke till att det råder stor aktivitet där. Servicepersonal och fullt krigsrustade soldater rör sig snabbt genom gångar och utrymmen. Många av soldaterna bär sina tunga plasmavapen och de ser ut som om de förbereder sig för en stridssituation.

När rollpersonerna kommer fram till Smythes kontor inne på militärförläggningen står det ingen vakt framför dennes dörr. När rollpersonerna kliver in genom dörren märker de snart att saker och ting inte står riktigt rätt till. Den lilla korridor som leder in till Smythes kartrum och även kartrummet självt är nedsläckta. Svaga strimlor av ljus söker sig in mellan den uppvecklade persiennen och klär rummet i svaga ljusband. Skrivbordet är vält och överallt ligger kullvälta stolar och kringspridda dokument. En unken stank fyller rummet. Bakom skrivbordet sticker en arm upp. När rollpersonerna närmar sig kan de se att det är en död vakt som ligger bakom det omkullvälta skrivbordet. Hans nacke är bruten på ett mycket brutalt sätt.

I nästa rum, kontorsrummet, möts de av en liknande syn. En kullvält lampa ligger på golvet och sprider ett otäckt ljus över rummet. Dataterminal, böcker, dokument och annat löst kontorsmateriel ligger kringspridda i rummet. Samma kvävande stank fyller även detta rum. Om rollpersonerna ser sig mer noggrant omkring i dunklet upptäcker de att det finns blodstänk på golv och väggar. I det tredje rummet, arkivrummet, möts rollpersonerna av en makaber syn. Mitt i rummet hänger Smythe, spetsad på krokar och svårt sargad. Från de sylvassa krokar som trängt in i hans kropp löper kedjor som är fästade i taket och väggarna.

Hans kläder är slitna i trasor och hela rummet är fyllt av blodstänk. Smythe är död.

Det finns inga direkta spår efter förövaren. Det enda rollpersonerna kan göra är att kalla på vakter.

JAKTEN PÅ GUVERNÖREN

En av Smythes underordnade, sergent Green dyker upp på kontoret strax efter upptäckten av liken. Han verkar mycket upprörd, men är trots det sammanbiten. Han informerar rollpersonerna om att det troligen är stora saker i rörelse på Kirkwood. Exakt vad vet han inte. Vidare berättar han att man har fått rapporter om att guvernören har flytt. På något sätt lyckades han undkomma de agenter som hade skickats för att hämta honom. Alla var döda, men ingen hade synliga yttre skador. Man utgår kallt ifrån att nefariten har ett finger med i spelet. På något sätt måste man få tag i guvernören, eftersom han betraktas som ytterst farlig. Green föreslår att rollpersonerna skall ge sig av efter honom. Samtidigt som han säger det får han över intercommen besked om att guvernörens fordon har setts försvinna ned i de avspärrade transporttunnlarna. Då borde det gå upp ett ljus för rollpersonerna. Givetvis är han på väg mot Geo44. I just det ögonblicket inträffar något mycket oväntat...

BEREDSKAP: RÖD!

Plötsligt slocknar allting och i drygt trettio sekunder, den tid det tar för nödgeneratoren att få igång nödbelysningen, är allting becksvalt. Man ser absolut ingenting. Efter trettio sekunder tänds den svaga, röda nödbelysningen och ut ur det interna högtalarsystemet ekar orden "Larmberedskap, larmberedskap. Alla enheter intar full stridsberedskap. Jag upprepar..."



Det som har hänt är att guvernören har gett befälhavarna på Geo44 klartecken att inleda en attack mot basen. Det första de slog ut var generatoren. Legionens styrkor skulle troligtvis ha behövt ytterligare en veckas förberedelser för att vara på topp, men nu ansåg man att man var tvungna att attackera för att överhuvudtaget ha en chans.

In genom de avspärrade tunnlarne väller gigantiska horder av blodtörstiga, vansinniga legionärer anförda av de kraftiga nekromutanterna. Deras enda önskan är att i denna stund få bidra till mänsklighetens

undergång. De väller fram över asteroidens yta, som en armé av myror, alla med samma mål: Kirkwood 1. Några minuter efter det att den första anfallsvågen nått Kirkwood 1 når den även gruvorna. Straffångarna och deras vakter är chanslösa mot de övermäktiga horderna.

Det tar ett tag innan militärerna hinner samordna sitt försvar, men sedan bryter det verkliga helvetet löst. Över hela asteroiden briserar bomber och granater i väldiga kaskader av rök och splitter. På ytan kämpar människorna man mot man i en lönlös kamp. De enda som vinner

mark mot Mörkrets fanatiska styrkor som anføres av de förstörelsehungriga raziderna är Blood berets.

Förvirringen i Kirkwood 1 är total och alla springer omkring som yra höns och skriker hysteriskt. Något som inte direkt bidrar till att lugna ner den redan oerhört stressade stämningen. Överallt ligger folk och gråter eller snyftar. Alla är övertygade om att domedagen har kommit och att deras liv är över.

När rollpersonerna och Green förstår vad som pågår kallar han till sig de resterande av Smythes grupp, vilka alla befinner sig i Kirkwood 1. Green ger rollpersonerna den extra utrustning som finns att tillgå (du får ge dem vad du anser lämpligt) och förklarar för dem att det är dem det hänger på från och med nu. De skall nämligen slå sig in i Geo44 och eliminera guvernören och nefariten. I sitt desperata försök kommer de att understödjas av hans grupp Blood berets.

GOING IN!

Tillsammans med Green och hans fem elitsoldater ger sig rollpersonerna rakt ned i underjorden, med siktet inställt på Geo44. De försöker ta sig fram genom de mindre tunnarna, där inte motståndet kommer att vara så kraftigt, men redan på väg ned genom Kirkwood 1 möter de ett massivt motstånd och de får kämpa sig över drivor av döda soldater, säkerhetsvakter och mardrömsvarelser. Väl nere i underjorden blir motståndet svagare, men trots det så gott som övermäktigt. Med en frenetisk intensitet jobbar sig Greens män fram. De fäller allt som kommer inom synhåll med sina Intruderkarbiner och hjälper på de viset de desperat kämpande soldaterna. Överallt hörs skrik fyllda av dödsångest och lidande, smärta och ångest. Soldaternas ansiktsuttryck är minst sagt uppgivna. Beskriv hela tiden de enorma effektivitet som Blood beret-soldaterna



slåss med och hur rollpersonernas skott träffar exakt rätt. Mörkets kreatur missar ständigt med bråkdelar av millimetrar, eller så klarar de inte av att penetrera rustningarna. En eller ett par Blood berets kan dö hjältedöden när de förhindrar framvällande legionärsstyrkor att förfölja rollpersonerna och de kvarvarande. Vid detta stadium kommer rollpersonerna och Imperialsoldaterna ifrån varandra.

På något mirakulöst sätt lyckas rollpersonerna ta sig bakom fiendens linjer och ner i transporttunnlarna. Där möter de bara spritt motstånd och kan kämpa sig fram mot Geo44. Väl inne i Geo44 börjar det hända saker. (I artikeln finns det ett antal lämpliga händelser beskrivna.) Allting är ruskigt, obehagligt och läget verkar hopplöst. Ständigt dyker det upp grupper med nekromutanter och legionärer som gör allt för att stoppa rollpersonerna.

DÄR ÄR DE!

Efter att rollpersonerna under en längre tid kämpat sig fram genom Geo44 kommer de in i en maskinhall (liknande den som finns beskriven i "Händelser i Geo44"). Där får de syn på hur guvernören och nefariten försvinner in i en stor hiss. Det är bara för rollpersonerna att jaga efter. Det finns fler hissar vid sidan om den som guvernören tagit. Då hisschakten endast är omslutna av galler kan man från rollpersonernas hiss se guvernörens hiss röra sig långt däruppe. När hissen kommer upp vid sidan om guvernörens hiss står de upp på Geo 44:s flygramper.

UPPLÖSNINGEN

När rollpersonerna kommer upp på Geo44:s tak upptäcker de att de befinner sig på en jättelik plattform som är avsedd för landning och start av farkoster. En bit bort kan de se hur guvernören och nefariten springer mot kanten. Härifrån kan man se



slagfältet, som ser ut som ett enda virrvarr. Det är omöjligt att avgöra vilken sida som har övertaget. Uppe på plattformen blåser det oerhört starkt och det regnar kraftigt. Nu gäller det för rollpersonerna. På väg för att undsätta guvernören och nefariten är en Imperial Doomlord, en svävarfarkost med tung bestyckning, men det har inte rollpersonerna någon som helst aning om.

Den strid som nu utspelas kommer att bli oerhört intensiv. Både guvernören och nefariten kommer att använda sina krafter till det yttersta för att nedkämpa rollpersonerna. Om nefariten får möjlighet kommer han att försöka ta tag i en av rollpersoner-

na och hålla ut denne över kanten och på så sätt avskräcka de övriga från att skjuta i väntan på Doomlorden. Denna anländer efter 25 SR.

Om rollpersonerna får det alltför svårt kan du låta Green och de övriga elitsoldaterna hinna upp och överraska nefariten och guvernören. Du får själv avgöra hur du vill att äventyret skall sluta, med att rollpersonerna dödar guvernören och nefariten, eller att dessa bägge flyr. Det sistnämnda alternativet ger möjlighet för rollpersonerna att konfrontera dessa båda i senare äventyr, men det är givetvis en mycket mer heroisk avslutning om rollpersonerna lyckas nedkämpa de båda.

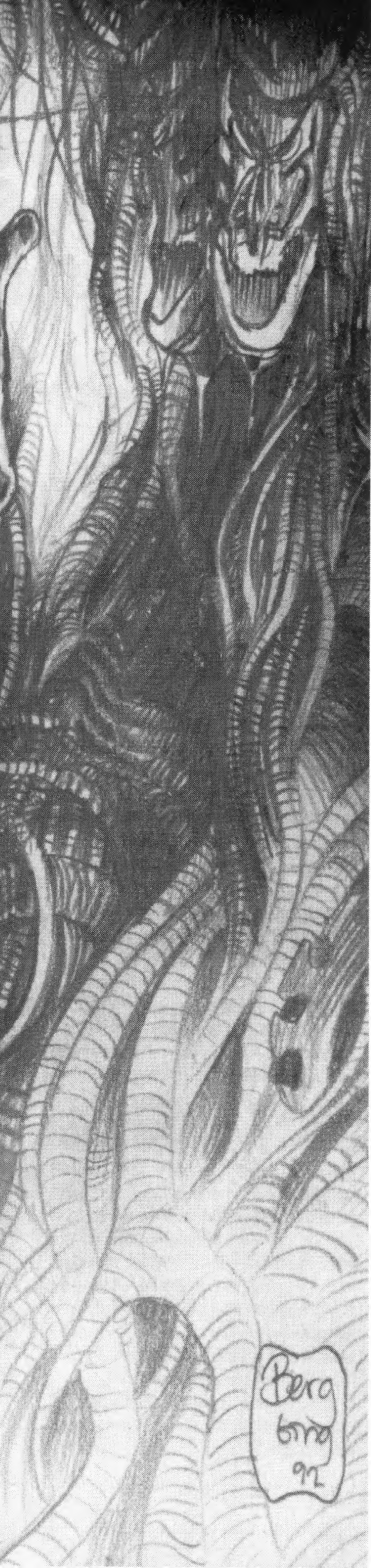
ÅTERFÖRENADE

Oavsett hur det går för rollpersonerna när de försöker nedkämpa de båda, så lyckas Kirkwoods soldater, anförda av Imperial Blood berets, kämpa ned Legionens styrkor. Dock inte utan fruktansvärda förluster. Om rollpersonerna någorlunda lyckas utföra sitt uppdrag kommer de att bli dekorerade och få goda vitsord från såväl un-

derrättelsetjänst som Imperial Blood berets.

Men Kirkwood kommer aldrig att bli sig likt igen. Den Mörka Legionen har för evigt märkt asteroiden, satt sitt märke i dess mastodontiska byggnader och mörka, kondensfyllda gångar.





ARTIKLAR

Någonstans i det stora asteroidbältet mellan Mars och Jupiter ligger Kirkwood, en tämligen stor gruvasteroid i megakorpen Imperials ägo.

Asteroiden är oregelbundet formad och på det som kan kallas dess ovasida finns en stor krater, i vilken samtliga asteroidens huvudanläggningar ligger.

Över kratern ligger ständigt tunna molnslöjor till följd av de pågående försöken att skapa en fungerande atmosfär. Hittills har man inte lyckats

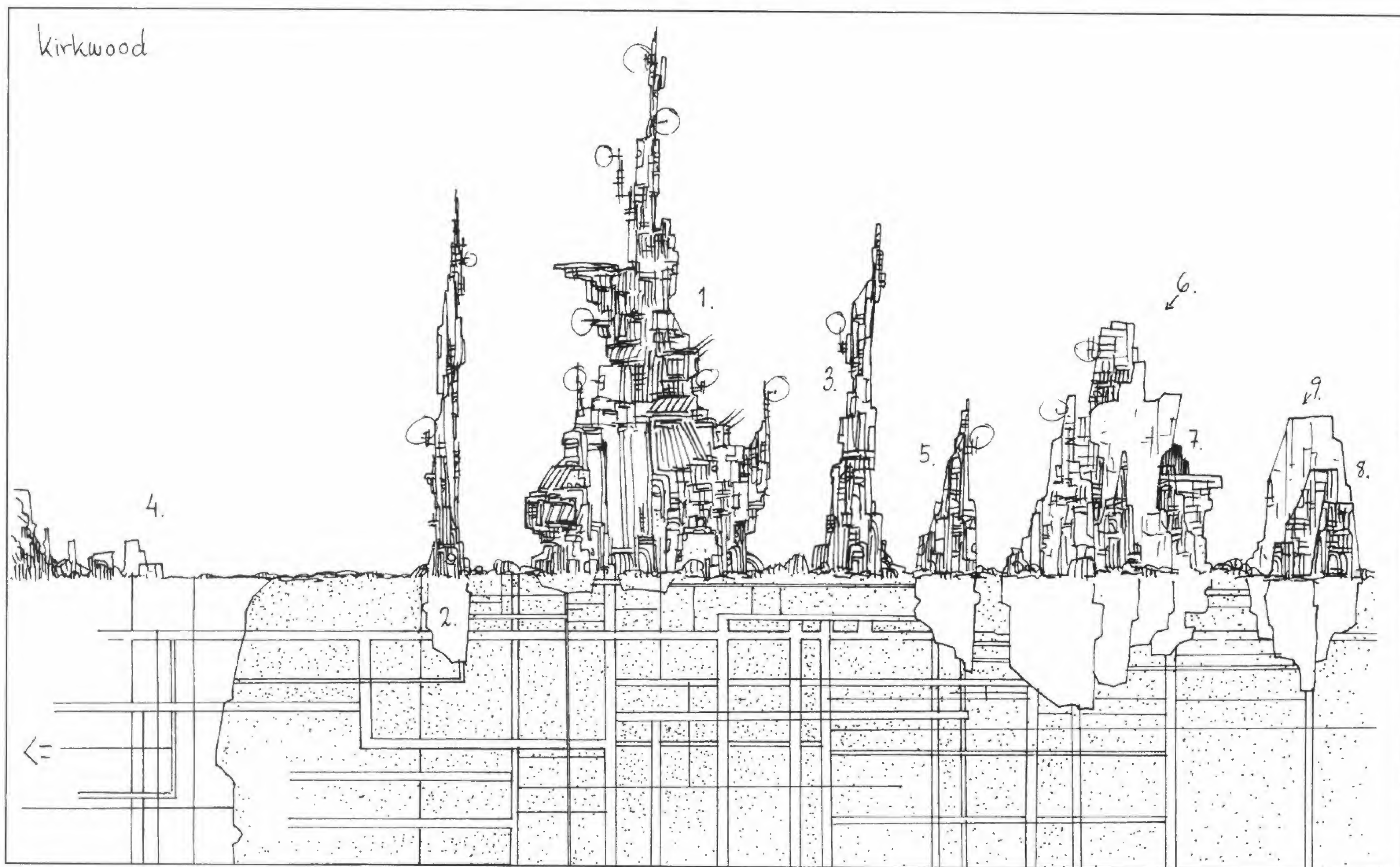
särskilt bra; luften är kraftigt förorenad av den tunga gruvindustrin och går med nöd och näppe att andas med hjälp av specialkonstruerade hjälpmedel. Utan hjälpmedel överlever man inte mer än en halvtimme, men dessförinnan har troligen den extrema kylan (vanligen -55°C) tagit död på en dåligt klädd människa.

KIRKWOOD

Det blåser ständigt kraftiga vindar över den svarta asteroidens ärrade yta, vilket gör det svårt att manövrera rymdskepp och IA-farkoster. Av den anledningen använder man nästan enbart markfordon vid transporter på Kirkwood. Att ta sig fram långa sträckor till fots är så gott som uteslutet, det är helt enkelt alldeles för jobbigt.

På grund av det pågående terraformeringsprojektet har luftfuktigheten stigit oerhört. Ofta faller det tunga, sura skyfall ur de smutsiga molnen.

I kraterns mitt ligger Kirkwood 1 (1), basens centrum, vars översta delar ofta döljs av moln och kondensslöjor. Anläggningen är helt byggd i svart och grått med ett otal ramper för start och landning av farkoster



och stora kanontorn som pekar ut mot världsrymden, beredda att försvara planeten från Mörkrets legioner och de övriga korparnas eventuella attacker.

På varsin sida av Kirkwood 1 ligger två extremt höga torn, det ena **(2)** tjänstgör som radar- och radiocenter, medan den andra **(3)** är en extern anläggning med militär status. Alldeles i närheten av radiomasten ligger en betydligt lägre byggnad **(5)**, inte mer än drygt 500 meter hög, vilken är hem för asteroidförsvaret, men också för de beryktade Imperial Blood berets, företagets elitstyrka. Dess översta delar består nästan enbart av start och landningsbanor samt rymdhamnar.

Bortom industrierna ligger de gamla industribyggnaderna **(8)**, numera avstängda då det är allt för kostsamt att reparera dem. Hit går numera ingen, de betraktas som förbjudna zoner på grund av den bristfälliga säkerhet som råder i området. De är betydligt lägre än de nya industrierna

och skiljs från dessa av ett femton meter högt taggtrådsstaket översållat med skyltar med varningstexter.

Drygt en och en halv kilometer norr om industriområdet ligger generatortorn **(6)** som försörjer hela Kirkwood med energi. Det är en ganska hög, konisk byggnad med platt tak. Den bevakas med rigorösa säkerhetsanordningar. Ständigt sveper enorma strålkastarkäglor över området och det patrulleras även av tungt beväpnade vakter, allt för att inga obehöriga skall kunna ta sig in på området.

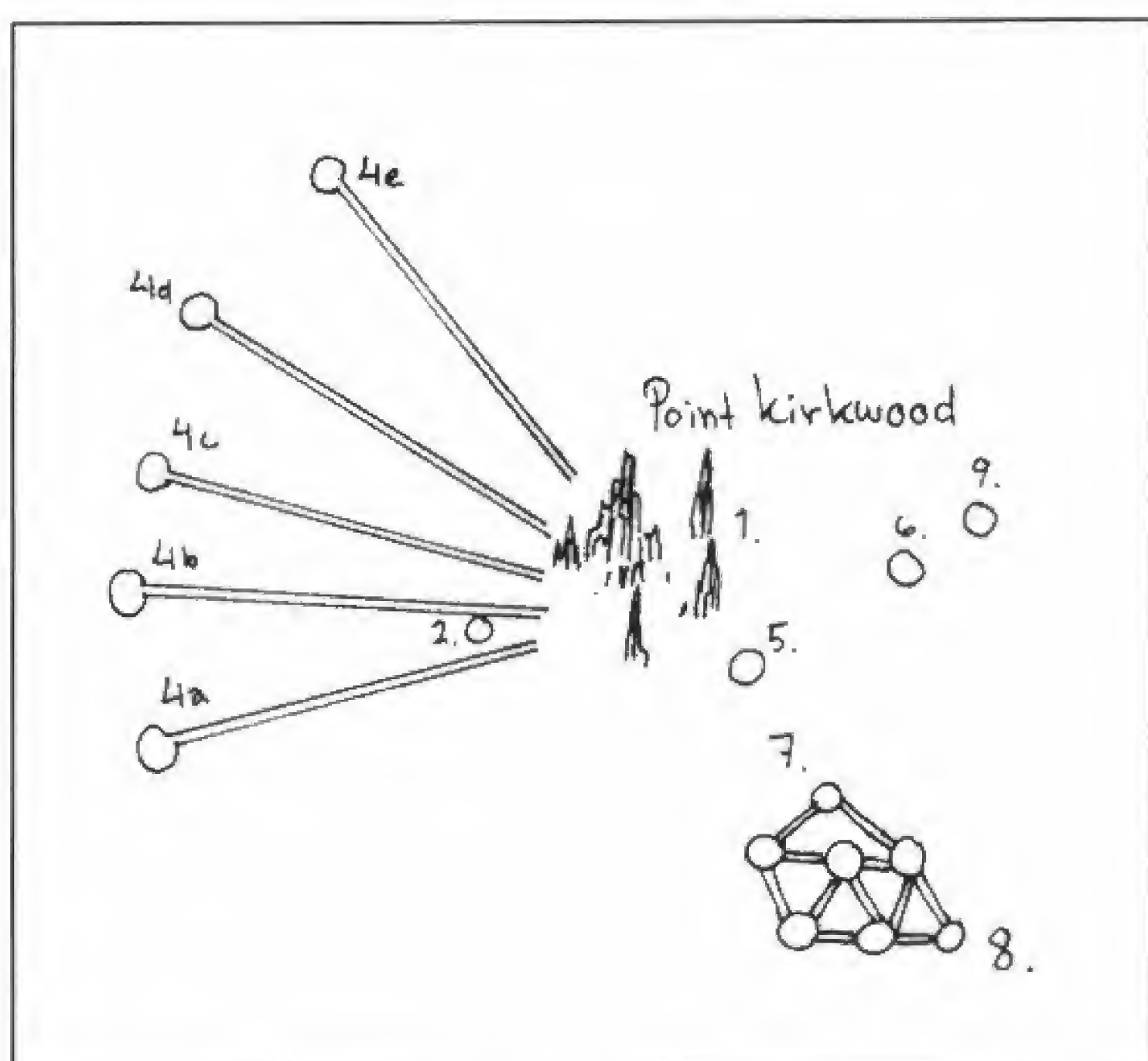
En bit bortom generatortorn ligger terraformeringsblocket **(9)**, den stora anläggning som 24 timmar om dygnet arbetar med att göra kraterns luft andningsbar. Ständigt letar sig gigantiska ångmoln ut ur dess otaliga ventilationssystem och de stora skorstenarna och förenar sig med de övriga molnslöjorna. De enorma föroreningarna gör dock att dess arbete försvåras.

I den andra delen av kratern ligger

gruvenheterna **(4a-e)**. Dessa är till största delen förlagda under marken. Ovanför marken visas deras existens endast genom några låga, sammanhängande byggnader. Från gruvorna löper underjordiska vägar **(10)** till det gamla industriområdet. Dessa fungerade tidigare som transportsträckor, men är numera avstängda och förseglade då risken för ras är enormt stor. Istället sker alla transporter över planetytan.

Överallt i kratern finns det gropar, mindre kratrar och klippformationer. Alla i samma kolsvarta sten, som djupt under ytan innehåller värdefulla mineraler. Här på ytan blåser det inte lika kraftigt som några hundra meter över marken. Över hela området finns det vägar markerade, vilka bevakas från de mindre övervakningsstationer som finns utplacerade lite här och var i kratern. Dessa fungerar även som ett slags trafikledning.

Alla platser och anläggningar är hårdbevakade, främst gruvorna och generatortorn.



LAGAR OCH FÖRORDNINGAR

På asteroiden råder extremt hårda lagar, och den interna bevakningen av fångar är stenhård. Överallt kryllar det av säkerhetsvakter, tungt beväpnade och beredda att döma en brottsling till döden för i princip vilken förseelse som helst. På de civila arbetsplatserna finns det också mycket säkerhetspersonal. Lagar och förordningar hålls efter stenhårt. Man får inte bryta mot ens det minsta förbud som satts upp av ledningen.

Alla som befinner sig på Kirkwood måste ständigt bära sitt ID-kort väl synligt. Med kortets hjälp får man tillgång till olika platser och man har sina krediter knutna till kortet. Arbetare har exempelvis inte tillgång till tjänstemännens bostadsområden, osv.

DEN MÖRKA LEGIONEN PÅ KIRKWOOD

Kirkwood är en mörk värld, mörkare nu än för 200 år sedan då de första anläggningarna byggdes. Orsaken är att den Mörka legionen har börjat väva sitt nät runt världen, ett nät som blir tätare för varje dag. Snart kommer det att vara så tätt att Kirkwood är en förlorad värld för mänskligheten, helt i den Mörka legionens grepp.

Apostlarna Semaj och Algeroth har gemensamt spunnit en mörkrets väv runt den lilla himlakroppen.

Semaj, uppviglingens apostel, låter sina tjänare luckra upp moralen och lojaliteten hos basens innevånare. Algeroth, krigets och den mörka teknologins apostel, har placerat sina tekroner nere i de nedlagda industriernas dunkla verkstadsanläggningar. Där skapas en ny gren av dennes krigiska legion i de massiva livmoderkamrarna. Tillsammans skall de två apostlarna förvandla Kirkwood till en mörkrets lydstat.

ORGANISATION

Som spindeln i nätet för mörkrets aktiviteter på asteroiden sitter överlöparen Quintus, för asteroidens befolkning mer känd som guvernör Lord Gregory Marlowe, himlakroppens överhuvud. Han är ledare för den hemliga kult av kättare som frodas på Kirkwood. Människornas svaga sinnen är mottagliga för det budskap kulten sprider. Alla vill njuta, lyda och tjäna. Ingen direkt vet vad de tjänar, förutom att det är ett högre syfte, eller varför de gör det. De har

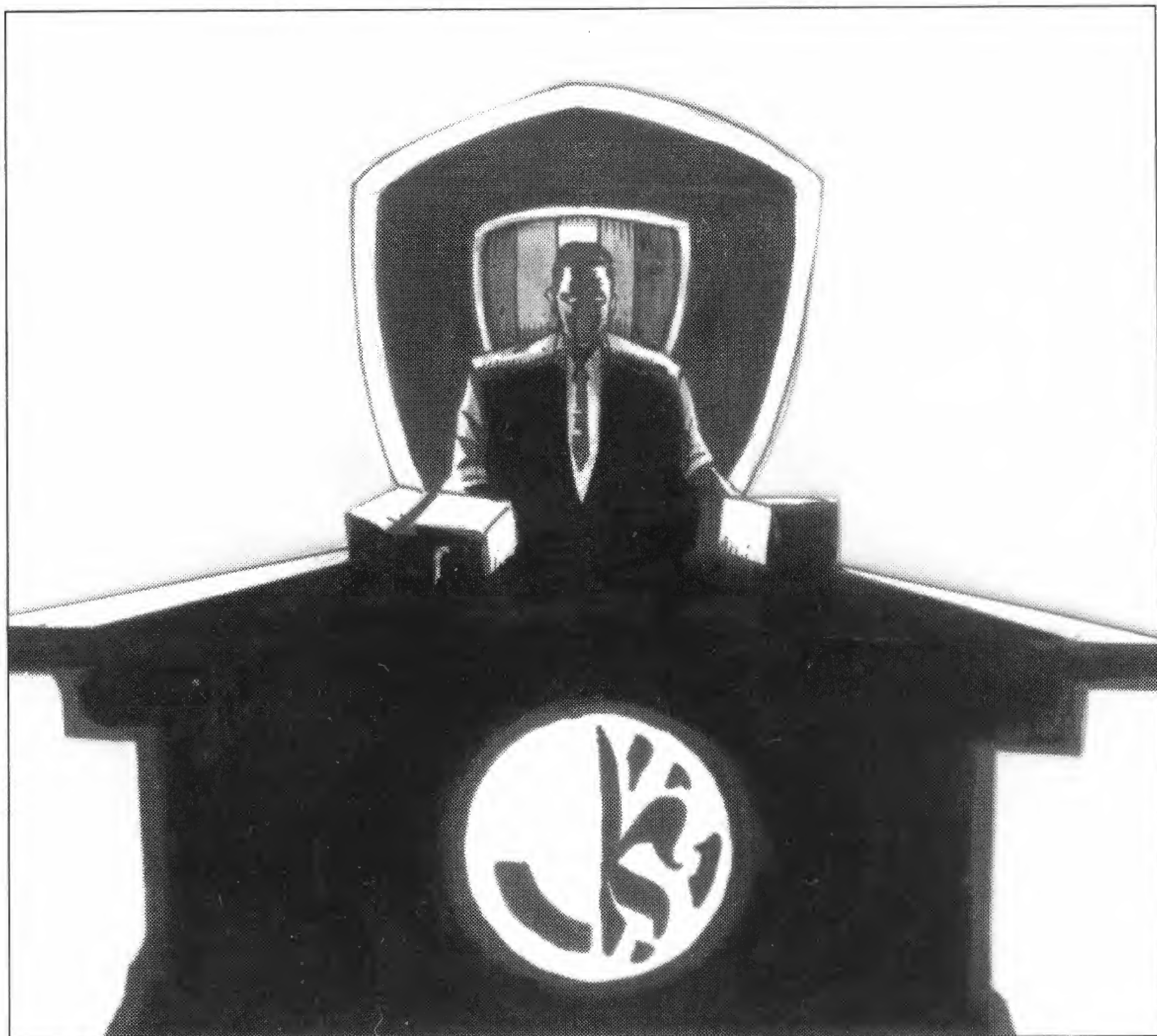
fallit för mörkrets själ och fastnat i en ond cirkel.

Vid sin sida har guvernören Veronica Poe. Hon är hans personliga sekreterare, med vars hjälp han snärjer allt fler i kultens nät. Hon har i sin tur byggt upp ett nät av agenter som värvar folk till kulten.

I gruvorna blommar kulten bland straffångarna och vissa av vakterna. Kulten leds här av agenten Flattop, en elak, cynisk och farlig man vid namn Ian. Den här delen av kulten beskrivs mer detaljerat vid avsnittet Gruvorna.

Legionens aktiviteter övervakas ständigt av den mäktige nefariten Chaghul ur aposteln Semajs legioner. Det är dock svårt att säga om han styr guvernörens handlingar, eller bara hjälper honom i hans arbete.

Det allra viktigaste för legionens aktiviteter är den gamla nedlagda industrin Geo44, i vilken tekroner ständigt arbetar med att framställa nekromutanter och legionärer av de kroppar som kultens medlemmar förser dem med. Denna del beskrivs också separat.



KULTEN är inte på något sätt ordnad i ett strikt hierarkiskt system, vilket brukar vara fallet, utan den bara fungerar. Emellertid finns det uttalade ledare, (nefariten, guvernören, Veronica Poe, Flattop) och kultens medlemmar lyder dem som slavar.

Det finns en del av kulten som är mer central än de andra: den Mörka Cirkeln. Den består av ett tjugotal personer som under guvernörens ledning ägnar sig åt absurda människooffer och mörka riter, för att komma närmare det "stora mörkret". Detta är nästan de enda tillfällen då guvernören deltar aktivt i kultens aktiviteter. Vid vissa fester hänger sig även kultisterna åt självspäkning av det bisarrare slaget. Utanför den Mörka cirkeln har kulten egentligen ingen som helst organisation. Det behövs helt enkelt inte. Alla gör det som förväntas av dem utan att man

behöver tala om det för dem. Själva vet de oftast inte varför de gör det. Aktiviteterna består oftast i att stjäla reservdelar för att förse tektronerna med byggmaterial eller att ta lik från bårhusen, i samma syfte.

Vägen in i kulten börjar oftast ganska oskyldigt på någon fest, eller genom att personen blir ombedd att göra någon en tjänst. När man har gjort det en gång går man gärna på

en fest till eller gör någon ytterligare en tjänst och snart är man fast, utan möjlighet att komma loss. För evigt fången i legionens grepp, bunden att tjäna mörkets makter. Även efter döden.

Kättarna har inget generellt utseende eller enhetlig klädsel, och inga andra yttre kännetecken (ett undantag är kättarna i gruvan som har tatueringar över hela sina kroppar).

BEFOLKNING

Ett otal personer bor och arbetar på Kirkwood. För att du skall kunna få fram detta, klasskillnaderna, hur man ser på hierarkin osv., finns här ett avsnitt där de standardtyper som kan anses befolka Kirkwood beskrivs. De är i tur och ordning arbetare, tekniker, straffångar, tjänstemän, soldater och säkerhetspersonal. Eftersom rollpersonerna kommer att stöta ihop med mängder av sådana personer under äventyret är det viktigt att du verkligen kan få fram särdragen hos de olika typerna.

ARBETARE

Den typiske arbetaren tjänstgör i någon av industrierna. Hon eller han är sliten, präglad av det hårda arbetet i industrierna. Eftersom han jobbar på ackord tvingas han att jobba hårt för att få ihop en hyfsad lön, och eventuellt få över några krediter till nöjen.

Oftast är de bleka i hyn och bär den reglementsenliga grå arbetsuniformen med ID-kort på vänstra bröstet och Imperialsymbolen på det högra. De flesta av arbetarna ser sitt hårda och arbetsamma liv som inte alltför mycket värt. Därför har kulten haft lätt att värva medlemmar som stjal reservdelar och dylikt åt dem i denna grupp.

TEKNIKER

Teknikerna har inte samma arbetssituation som arbetarna, och alltså inte samma problem. De är bättre betalda, har bättre villkor och bättre arbetsmiljö. Teknikerna håller alltid ihop i större eller mindre gäng som umgås med varandra, de drar sig för att prata med andra än tekniker och avskyr tjänstemän innerligt.

Precis som arbetarna bär de ständigt sina arbetskläder; mörk overall, ofta med korta ärmor, med en väst i vars fickor de förvarar såväl instrument som ID-kort. I bältet finns normalt en liten, portabel dator. Generellt för alla arbetskläder är att de över ryggen är försedda med texten "PROPERTY OF IMPERIAL INDUSTRIES" i röda bokstäver. Detta gäller även arbetarnas kläder.

STRAFFÅNGAR

Straffångarna är råbarkade busar med respekt endast för den starkare. Deras arbetskläder är ursprungligen svagt grå, men oftast fruktansvärt nedsmutsade. Kläderna har ordentligt med fickor för olika verktyg och även förstahjälpen-utrustning. Overallerna är förstärkta på armbågar och knän, och samtliga hjälmar har en slags intern kom-radio. Förmännens radioutrustning brukar ha längre räckvidd



än de övrigas. Deras personligheter och gruppindelningar beskrivs i avsnittet "Gruvorna".

TJÄNSTEMAN

Den typiske tjänstemannen är självsäker och målmedveten. Ju högre upp på karriärstegen han befinner sig, desto överlägsnare och arrogantare beter han sig. Han respekterar möjligtvis den som tjänar mer pengar än han själv.

De höga tjänstemännen går alltid klädda i kostym och skjorta, med en reglementsenlig slips fasthållen av två slipsnålar. Kostymerna har stora axelvaddar med Imperials symbol på för att visa deras auktoritet, och de har övre slaget på kostymen uppfällt mot halsen. På det nedre brukar de bära en Imperialknapp och på vänstra bröstet ID-kortet. Kostymerna har inga knappar.

Det finns givetvis lägre tjänstemän, exempelvis sådana som rollpersonerna i grupp 1 spelar. Dessa har oftast inte samma världsuppfattning som de högre tjänstemännen, men anser sig ändå förmer än arbetarna. Deras kostymer är inte fullt lika snygga och dyra, men de duger.

SOLDAT

Soldater finns det gott om på Kirkwood, många av dem tillhör dock Blood berets och tjänstgör följaktligen inte på basen annat än vid extrem nödsituation. De som tjänstgör på basen fungerar som extra säkerhetspersonal. De är klädda i Imperials khakifärgade uniformer med Imperials dödskallesymbol på den vänstra ärmen.

Medelåldern bland soldaterna är låg, den ligger runt 25 år, även om det finns några veteraner på plats. Soldaterna är normalt hårdare än säkerhetsvakterna.

SÄKERHETSMAN

Säkerhetsmännen har svarta overaller med texten "Security" i rött på. De ser farliga ut och är det också. De

finns på basen för att få folk att minutiöst följa de stränga lagar och förordningar som gäller på asteroiden. De har ungefär samma attityd som soldaterna.



ATT KOMMUNICERA

Under äventyret är det som sagt viktigt att rollpersonerna i de båda grupperna på ett eller annat sätt håller kontakt med varandra. Om inte någon av grupperna gör ansträngningar för att det skall fungera får du låta Smythe sköta den delen och berätta vad respektive grupp har gjort för upptäckter.

Det finns ett antal sätt som rollpersonerna kan kommunicera på. Det troligaste är att grupp 2 på något sätt kommer över en intercom någonstans i gruvorna och via den hör av sig till grupp 1. En intercom fungerar i princip som en vanlig telefon och den har ofta någon form av bildöverföringssystem med skärm och kameiralins. Tänk dock i ett sådant läge på att allt måste göras i lönndom, rollpersonerna i gruvan blir straffade hårt om de upptäcks och får dessutom en massa obehagliga frågor att besvara. Med det i baktanke kan man göra en sådan episod verkligt spännande, med fotsteg som närmar sig osv.

En möjlighet är också att rollpersonerna i grupp 1 med hjälp av sina kontakter med Blood berets kan få grupp 2 "tillfälligt omplacerad" eller bortförd. Sedan kan de träffas i någon avstängd servicetunnel långt ner i Kirkwood 1. Där saknas belysning, det droppar vatten och olja från taket. Plötsligt springer något förbi dem. Var det en varelse eller en människa? I mörkret är det omöjligt för rollpersonerna att avgöra. Strax efter varelsen kommer ett antal säkerhetsvakter som är ytterst intresserade av att arrestera rollpersonerna. På något sätt blir de så illa tvungna att ta sig ur det hela. På det sättet kan du bygga upp känslan av att ingen är på deras sida och att de är utlämnade, de måste ta vara på sig själva.

Eftersom det kan vara tråkigt för spelgrupperna att vara åtskilda under så stor del av äventyret bör du lägga in en eller ett par händelser liknande den ovan.

KIRKWOOD 1

Kirkwood 1 är den största basanläggningen på Kirkwood. Dess svarta torn sträcker sig en och en halv kilometer upp i den tunga, giftiga atmosfären. De översta våningarna döljs allt som oftast av mörka moln, med ursprung i industrierna. Totalt har byggnaden drygt 190 våningar. Kirkwood 1 är byggd i stål och något betongliknande material. Inga väggar är målade, vilket gör att det överallt är grått och trist. Som pelare tjänstgör I-balkar och nästan samtliga trappor är gallertrappor av stål. Så även många av golven vilket gör att man på vissa platser kan se ner flera våningar. Även uppe på de högre nivåerna är belysningen ganska bristfällig och ingenstans är det riktigt ljust,

utan man arbetar i en slags konstig, dunkel halvdager. Det är högt i tak nästan överallt. I arbetsrummen är dock takhöjden normal, dvs. 3-4 meter. Överallt finns det stora fläktar som försöker göra luften uthärdlig och tjänlig för människor. Deras enorma blad snurrar runt i evigheter och åstadkommer ett brummande ljud. Då luftfuktigheten är extremt hög svettas arbetarna nästan konstant och det droppar vatten från taket på de flesta ställen. Nästan alla rörsystem ligger öppna istället för att vara inneslutna i väggarna, och det finns även mängder av lufttrummor som den smidige kan färdas genom vid behov. Även elkablar ligger öppet och varningsskyltar och räddnings-

redskap (brandsläckare o.d.) blinkar nästan överallt. Upp ur gatbrunnar och ur luftkonditioneringssystemen kommer en aldrig sinande ström av ånga och rök som gör att sikten nästan aldrig är riktigt klar någonstans i komplexet. Imperialsymbolen kan ses nästan överallt i varierande storlekar. En annan populär utsmyckning är signerade porträtt av guvernör Lord Gregory Marlowe.

För att överhuvudtaget kunna röra sig i de intressantare områdena i anläggningen måste man ha sitt ID-kort. Utan det kan man inte gå någonstans och inte ens komma in i sitt eget hem.

Nedan ges korta beskrivningar och förklaringar av vad de på kartan markerade platserna är och vad de tjänar för syfte.

1. GUVERNÖRENS RESIDENS

Här, på våningarna 140-142, ligger guvernörens tjänstebostad. Residenset beskrivs mer ingående nedan.

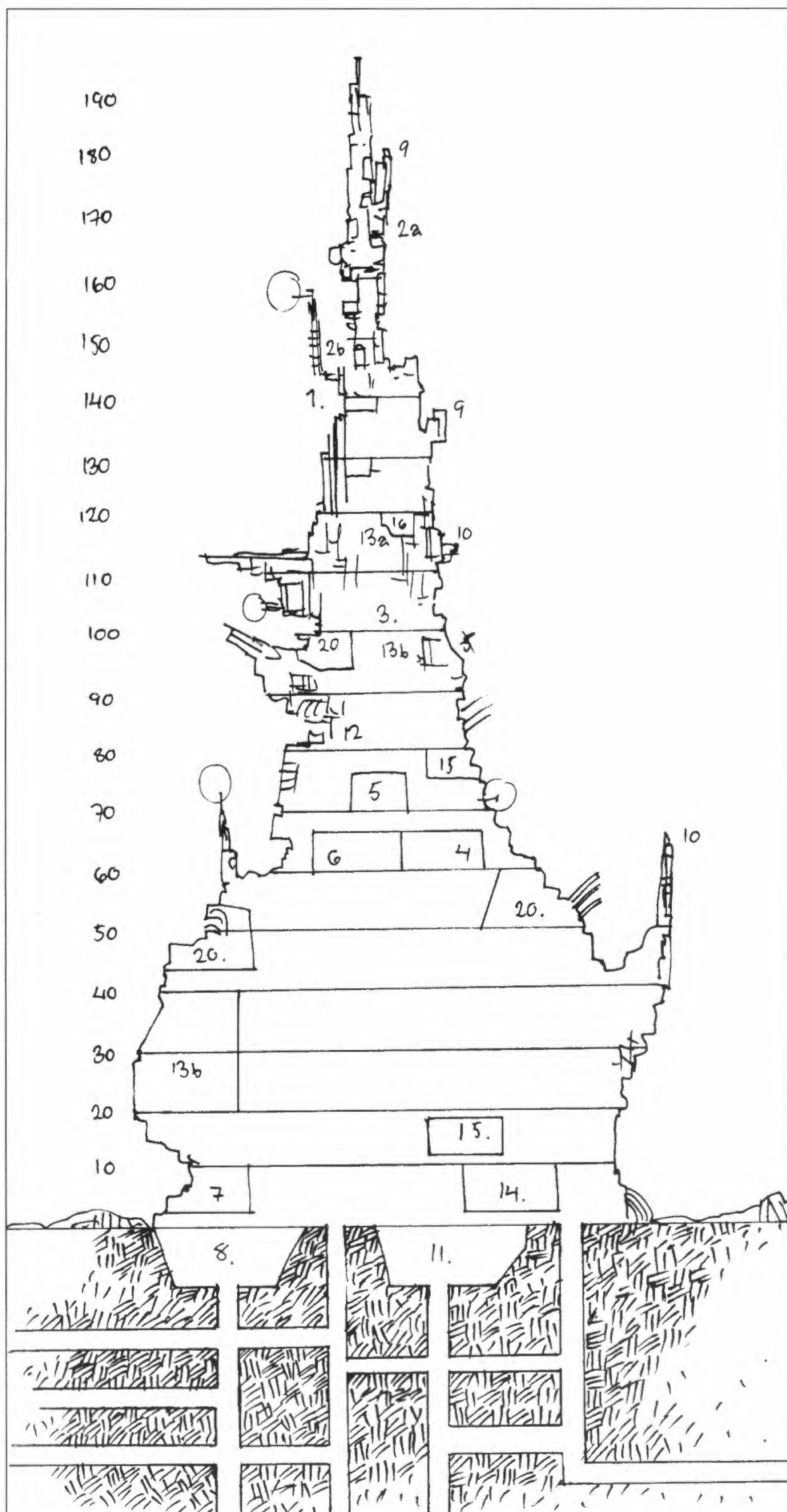
2. RYMDHAMNAR

Ett ganska stort antal rymdhamnar finns för att man skall kunna lasta och lossa så mycket som möjligt. Härifrån flygs i allmänhet råvarorna ut till stora väntande rymdskepp som lagt sig i omloppsbana. Säkerheten är minutiös och miljön densamma som på övriga Kirkwood. Den gulsvarta varningstejpen finns överallt; på kanter till ramper, luftslussar m.m.

3. ADMINISTRATION

I detta gigantiska kontorskomplex jobbar hela den administrativa avdelningen på Kirkwood som handlägger alla ärenden, och här ligger även asteroidens egen högsta domstol. Här finns dataoperatörer, kursadministratörer, revisorer och ett otal andra tjänstemän. Alla arbetar med en enorm frenesi, som det var sista dagen i deras liv.

Här ser det inte mycket roligare ut än på övriga Kirkwood, även om det



är lite renare. Personal matsalarna är mycket stora salar med drygt tio meter i tak och här och var I-balkar som sticker upp ur golvet och förenar sig med taket för att tjäna som pelare.

Det är här rollpersonerna i grupp 1 kommer att arbeta.

4. SECURITY HQ

Detta är den interna säkerhetens högkvarter. Härifrån övervakar man i stort sett vartenda skrymsle i hela anläggningen. Privatliv är ett minne blott för de anställda på Kirkwood, även om det finns servicetunnlar, nedlagda delar av komplexet osv., som inte står under bevakning. Inte heller guvernörens residens bevakas härifrån, han har givetvis en egen säkerhetsstyrka.

Det är inte bara här säkerhetsstyrkan håller till, den patrullerar givetvis hela byggnaden ständigt för att övervaka de anställda.

5. SERVICECENTRAL

Härifrån sker skötsel och service av alla system i byggnaden.

6. COMCENTRAL

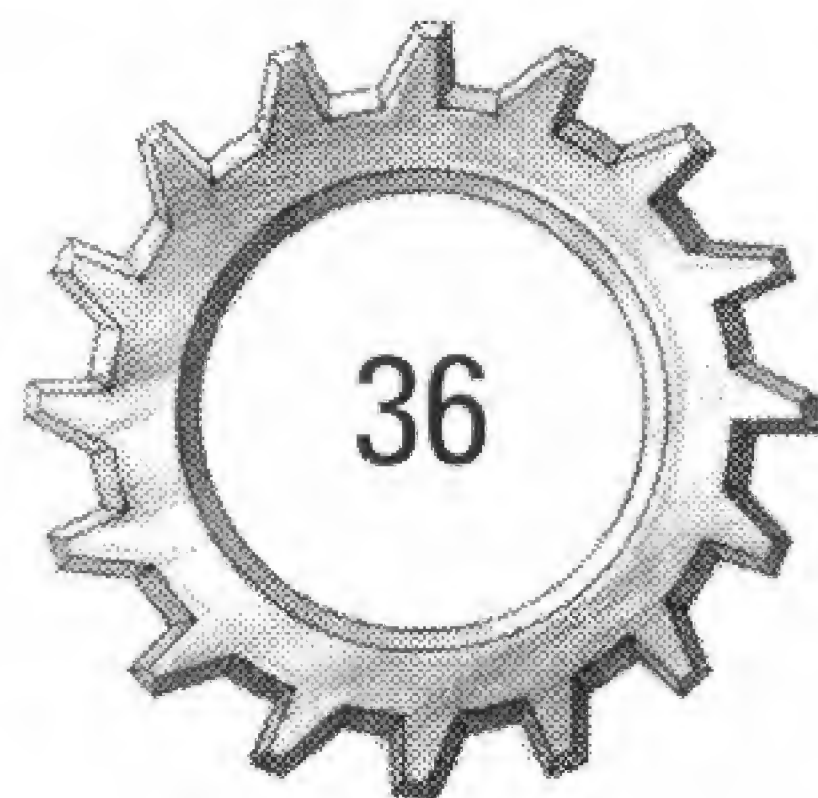
Central för samtliga kommunikationer. Kirkwood 1 har ett väl utbyggt system för interna transporter, främst på grund av att allt råvarumaterial skeppas via Kirkwood 1 för att sedan lastas på transportskepp. Kommunikationerna gör det bl.a. möjligt att ta sig ned till de avstängda transportvägarna som löper mellan gruvorna och industrierna, då dessa tidigare gick via Kirkwood 1.

7. BÅRHUS

Till bårhuset förs alla avlidna, straffångar som tjänstemän, för att först identifieras och sedan kremas. Det är troligt att rollpersonerna i grupp 1 utforskar denna plats, i alla fall via dator.

8. KREMATORIER

I krematorierna kremas de avlidna och registreras. Under senare tid har



de som hamnat på bårhusen så gott som aldrig kremerats utan bara försvunnit (se Äventyret för närmare förklaring).

9. RADAR

Radar för nödbruk om den stora stationen slås ut.

10. BEVÄPNING

Kirkwood 1 har en förhållandevis svag bestyckning för försvar mot yttre attacker, men det finns ett antal pulslaserkanoner och partikelacceleratorer samt ett par raketramper som skall klara av att freda Kirkwood 1 mot fientliga angrepp.

11. NÖDGENERATOR

Om energitillförseln från den stora generatoren skulle brytas börjar denna generator omedelbart att arbeta. Belysningen blir svagare och rödaktig, men fungerar, de mindre hissarna är också igång, men de stora transporthissarna förblir stilla då de drar för mycket energi. Detta kommer troligtvis att inträffa i slutet av äventyret; gör det så hemskt som möjligt.

12. FORSKNING

I den här delen av Kirkwood 1 utförs all forskning. Tyngdpunkten är lagd på mineral- och terraformforskning. Platsen är ointressant för äventyrets utveckling.

13A-B. PERSONALBOSTÄDER

I personalbostäder bor i princip samtliga anställda vid Kirkwood 1. I b-sektionen finns bostäder för de vanliga arbetarna, tekniker o.d., och i **13a** för tjänstemännen. Där bor rollpersonerna. Personalbostäderna är tråkigt inredda med kala betongväggar och bitsar av hårdplast, I-balkar som pelare och anonyma dörrar. De delas ofta mellan 2 eller fler anställda och brukar bestå av vardagsrum, toalett/dusch och sovrum. Det finns ingen möjlighet att tillaga mat i lägenheterna, all sådan förtärs i

personal matsalarna, även om det finns ett par mindre förrådsskåp. Varje lägenhet har givetvis också en terminal och en intercom med vilken man kan meddela sig med de flesta platser på basen, så länge man har numret. Som allt annat måste man ha ID-kort för att kunna använda intercommen och terminalen. I anslutning till personalbostäderna finns det mindre köpcentrum där man kan köpa det man eventuellt anser sig behöva, men utbudet är inte direkt lysande. Särskilt vad det gäller rekreation är utbudet minst sagt undermåligt.

14. LASTHAMN

Hit kommer de förädlade mineralerna från industrierna för vidare transport till rymdhamnarna varifrån de sedan fraktas ut i solsystemet.

15. AVSTÄNGD SEKTOR

Detta är delar av komplexet som stängts av av en eller annan anledning. Antingen p.g.a. en olycka eller brand eller för att guvernören har beordrat det. De två som är utmärkta

på kartan är de största, men det finns även ett stort antal mindre sådana här områden. De används bl.a. av kulten som platser för sammankomster. Det ser ofta ganska katastrofalt ut på dessa platser. De kan vara utbrända, det kan finnas jättelika hål efter explosioner och eventuellt kan de vara gömställen för det fåtal av Mörkrets varelser som opererar inom komplexet. Alla är avstängda och bevakas av säkerhetsstyrkor, men det brukar finnas möjlighet att ta sig in via obevakade lufttrummor eller servicetunnlar.

16. REKREATION

Kirkwood har inte direkt ett fantastiskt utbud av rekreation, men det finns ett par nöjespalats som är hyfsat stora. Dessutom finns det några holovisions- och restaurangenheter. Även här är allting ganska tråkigt och färglöst, förutom några av nöjespalatsen som är storslagna.

Hit drar sig den uttråkade arbetaren som vill hitta ett snabbt sätt att göra av med sina pengar. Det finns nämligen även ett par spelhallar.

LEDTRÅDAR

Denna artikel innehåller ett antal fristående ledtrådar som rollpersonerna inte får direkt serverade på fat. Dessa kan man finna genom självständiga efterforskningar, eller av en slump om SL så önskar. Ledtrådarna kan främst hittas av grupp 1, då de flesta av dem kräver grundliga djupdykningar i basens dator som inte grupp 2 har alltför lätt att utföra. Grupp 1 kan däremot försöka att utföra dessa på något diskret sätt under arbetstid, eller från den terminal de har i sin bostad. Alla forskningar som görs via dator kräver ett lyckat slag för Datorkunskap. Eventuella modifikationer ges vid ledtråden.

- Om rollpersonerna i gruvan påpe-

kar att det försvinner mycket folk därifrån och att massvis omkommer i fasansfulla olyckor kanske grupp 1 bestämmer sig för att kolla bårhusen. Där finns under det senaste året 875 registrerade döda, men vid krematorierna har endast drygt 400 kremerats.

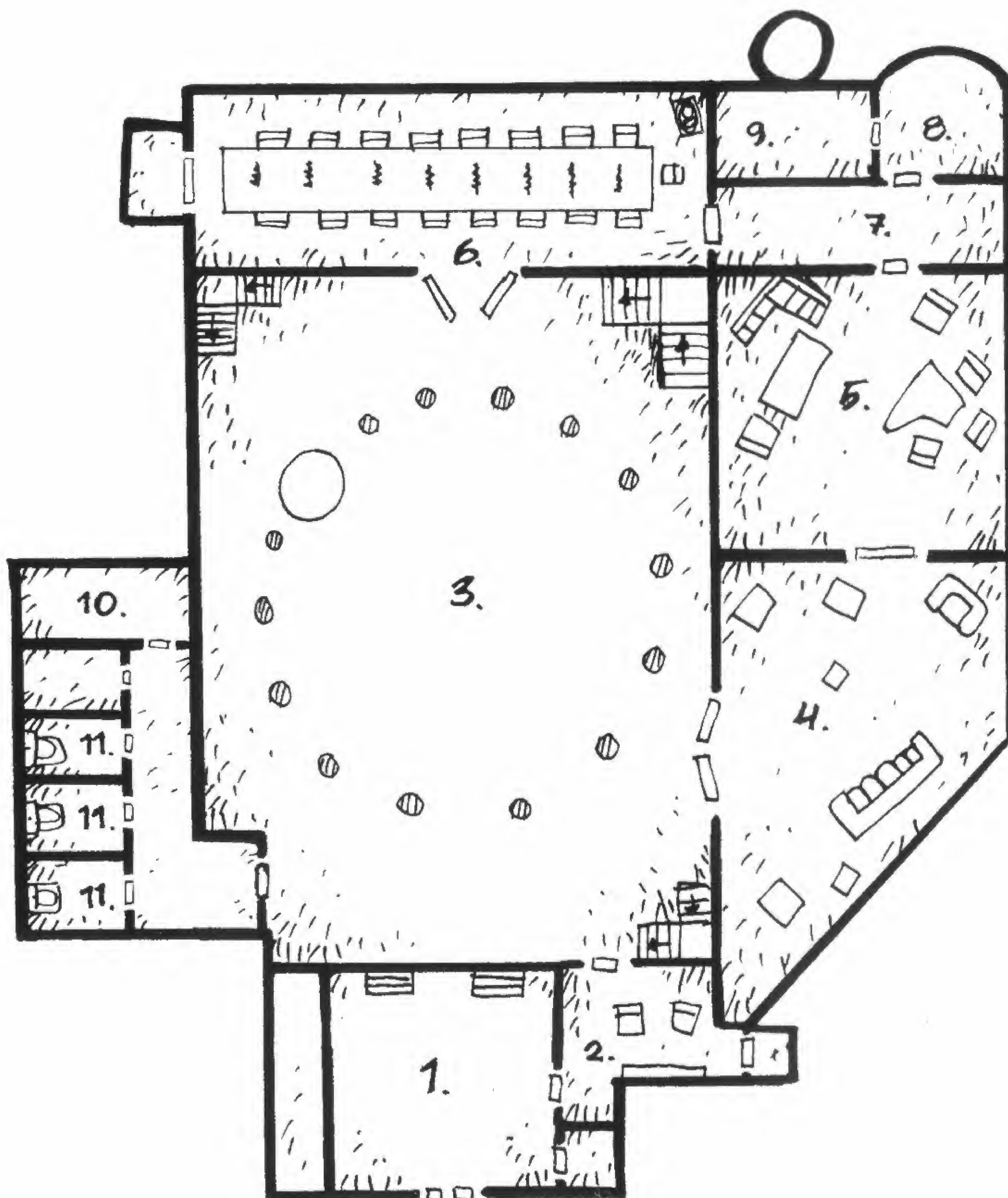
- Kollar de samtidigt upp gruvans databas visar det sig att över 500 gruvarbetare har försvunnit spårlost under det senaste året. Inga har återfunnits. Det har omkommit drygt 300 arbetare som har skickats till bårhusen.
- Ett stort antal patienter från sjukavdelningarna har dött trots normala vårdförhållanden och positi-

va prognoser. Lik från dessa har aldrig ens inregistrerats på något av de bårhus som finns inom Kirkwood.

- En interntest av den administrativa sidans personal har genomförts för ett halvår sedan av psykologen Anne Young. Hon tycks emellertid ha omkommit vid ett ras då hon besökte gruvnivåerna. Testen verkar inte ha fullföljts. De flesta testfilerna saknas i databaserna. Bland de saknade testerna ingår de för guvernören, Veronica Poe och Terry.
- Kirkwood har mottagit och själv producerat mycket reservdelar för basens maskiner. Produktionen av sådana har på ett år tredubblats. Trots detta finns det ingen notis om några lager eller export. Detta kan vara en förbryllande detalj om grupp 2 påpekat den bristfälliga utrustningen i gruvorna. (SL: Dessa maskindelar används av tekronerna i Geo44.)
- Om rollpersonerna är listiga kan de cracka sig in i övervakningssystemet (-30 på Datorkunskap, endast ett slag per rollperson). Därifrån kan de sedan följa aktiviteter i hela Kirkwood 1, vilket gör att de kan se hur transportfordon forslar föremål från bårhuset via lasthissar, rutinkontroller, avspärrade zoner m.m. ända tills de försvinner ner i de gamla transporttunnlarna som ligger långt under basen, där kan man inte längre observera fordonens rörelser.

LORD MARLOWES RESIDENS

Mellan nivå 140 och 142 ligger guvernör Lord Marlowes residens. Större delen av inredningen är av betong, glas och matt stål. Överallt löper rörsystem och stora fläktar snurrar i samtliga rum. Miljön i residenset skall vara nästan mer skräckinjagande än den på de låga, smutsiga nivåerna.



Rollpersonerna kommer hit en eller två gånger. Första gången är troligtvis på den fest som de inbjuds till av Veronica Poe och andra gången vid ett eventuellt försök att luska ut någonting om kulten eller Mörkrets inblandning i Kirkwoods affärer.

I hela byggnaden, förutom i de hemliga rummen, finns det kameror som täcker i stort sett vartenda skrymsle i hela residenset. Det bevakas av guvernörens privata säkerhetsstyrka. Den består av tolv man (samma värden som övriga säkerhetsvakter) och är totalt fristående från den säkerhetsstyrka som sköter bevakningen av övriga Kirkwood 1. De är klädda i svarta overaller och har Imperials döds-kalleemblem på den

högra ärmen och en röd armbindel på den andra. De är något brutalare än de övriga säkerhetsvakterna.

NIVÅ 140

1. HALL

In till denna hall med golv av stål, fastnitat i betong leder en åtta meter hög dubbeldörr helt i stål beslagen med mer stål och nitar. Allt är grå svart. Till höger innanför dörren finns en hiss bevakad av en säkerhetsvakt dygnet runt. En bit bortom den ligger den dörr som leder in till vaktrummet. I taket hänger en lampa formad som en klotbur av stål. Den lyser upp hjälpligt och burens mönster avtecknar sig som en skugga på väggen.



Rakt fram leder en trappa en halvvåning upp till vad som verkar vara en festsal. Till vänster ligger garderoben.

På väggar hänger flaggor med Imperialsymbolen och porträtt på före detta guvernörer, totalt sex stycken.

2. VAKTRUM

Här finns dygnet runt ett par, tre säkerhetsvakter ur guvernörens specialstyrka för att upprätthålla säkerheten. Via ett antal monitorer som är inbyggda i väggarna kan de hålla uppsikt över större delen av den nedre våningen. De har även en direktförbindelse till rum 11 på plan 142 och rum 3 på plan 141. Dessutom finns det en hiss i rummet.

3. REPRESENTATIONSHALL

I salens mitt finns ett cirkelformat hål i taket som gör att rummet där ser ut att vara tre våningar högt. Våningen ovanför är ett slags balkong. Taket hålls upp av ett antal kraftiga I-balkar. I mitten av hålet hänger, 1 1/2 våning upp, en plattform i pansarglas, fäst i taket med svetsade kedjor med extremt grova länkar. Ut till den leder från våningen ovanför en trappa i metall. Totalt finns det i rummet fyra trappor som leder upp nästa våning. I rummets borte ända finns det en hög dubbeldörr som under dagtid ständigt står på vid gavel. Dörren är givetvis helt i metall. I den högra väggen sitter ett antal stora fläktar, vars blad snurrar runt med hög hastighet och avger ett brummande ljud. Under trappan till vänster om ingången finns det en dörr, ovanför vilken det står "VC" (Vacuum Closet).

I rummets borte vänstra del finns det en cylinderformad, inglasad hiss som går till våning 141.

Även till höger finns det en dubbeldörr, också den mestadels öppen. Vid festligheter brukar det ställas ut några bord med förfriskningar och tilltugg i rummet.

4. SALONG

En stor salong med tillhörande soff-

grupper och hologram av bataljsce-

ner. I taket hänger kedjor. Även i detta rum finns det en imponerande dubbeldörr. Den är vanligen öppen. Salongerna används även som sammanträdesrum för viktigare sammanträden på Kirkwood, och är fullt utrustade med filmdukar, digitala projektorer, o.d. Allt detta förvaras i låsta skåp som är inbyggda i väggarna.

5. SALONG

Ytterligare en salong för umgänge och festverksamhet. Precis som det föregående rummet fyllt med möbler i stål och med gåvor från högre tjänstemän. På ena väggen hänger ett draperi av kedjor bakom vilket det endast finns solid betong. Belysningen i det här rummet är gammaldags (1980) gatbelysning med gatlyktor som sticker ut ur väggarna fem meter upp.

6. MATSAL

I den här överdrivet stora matsalen med välvt tak håller guvernören de flesta av sina representationsmiddagar. Ett enda långbord, drygt fyrtio meter långt, tar upp större delen av rummet. På det står ljusstakar med elektriska svarta ljus som "brinner" med en blå låga. I borte hörnet av matsalen står en sådan rustning som Imperial Blood berets bär, på en liten sockel som talar om vad objektet är för något.

Maten kommer hit via en hiss i rummets högra ända. Den hissen kommer från huvudköket och kan tänkas vara en väg in för rollpersonerna om de hade tänkt att snoka runt lite. Annars lär det vara så gott som omöjligt att ta sig in.

7. PRIVAT SALONG

En av de intimare salongerna där guvernören normalt låter sina närmsta vänner umgås med varandra. Ingångarna hit vaktas alltid av en säkerhetsvakt som håller noggrann kontroll så att ingen obehörig kom-

mer in. Miljön påminner starkt om den i de övriga salongerna.

8. PRIVAT SALONG

Ytterligare en privat salong där guvernörens närmaste vänner umgås med honom. Dörren in hit är stängd under kvällen för den andra festen, och det är hit man transporterar eventuella avlidna.

Hela ena kortsidan av rummet är ett panoramafönster från vilket man kan se ut över Kirkwoods ärrade yta och de smutsiga industrierna.

Det finns en hemlig dörr som endast kan öppnas med hjälp av ett korrekt programmerat kort. Den dörren leder in till rum 9.

9. HEMLIGT RUM

I det här rummet befinner sig nefariten Chaghul under den andra festen. När säkerhetsvakterna lägger in avlidna i rum 8 väntar han tills de har gått och hämtar sedan liken och för dem en våning upp, till rum 7. Rummet är inte inrett på något speciellt sätt, däremot finns det en inglasad hiss som ligger utanpå Kirkwood 1 som leder till de ovanförliggande våningarna.

10. FÖRRÅD

Ett mycket tråkigt rum där möbler och dylikt som används vid fester förvaras.

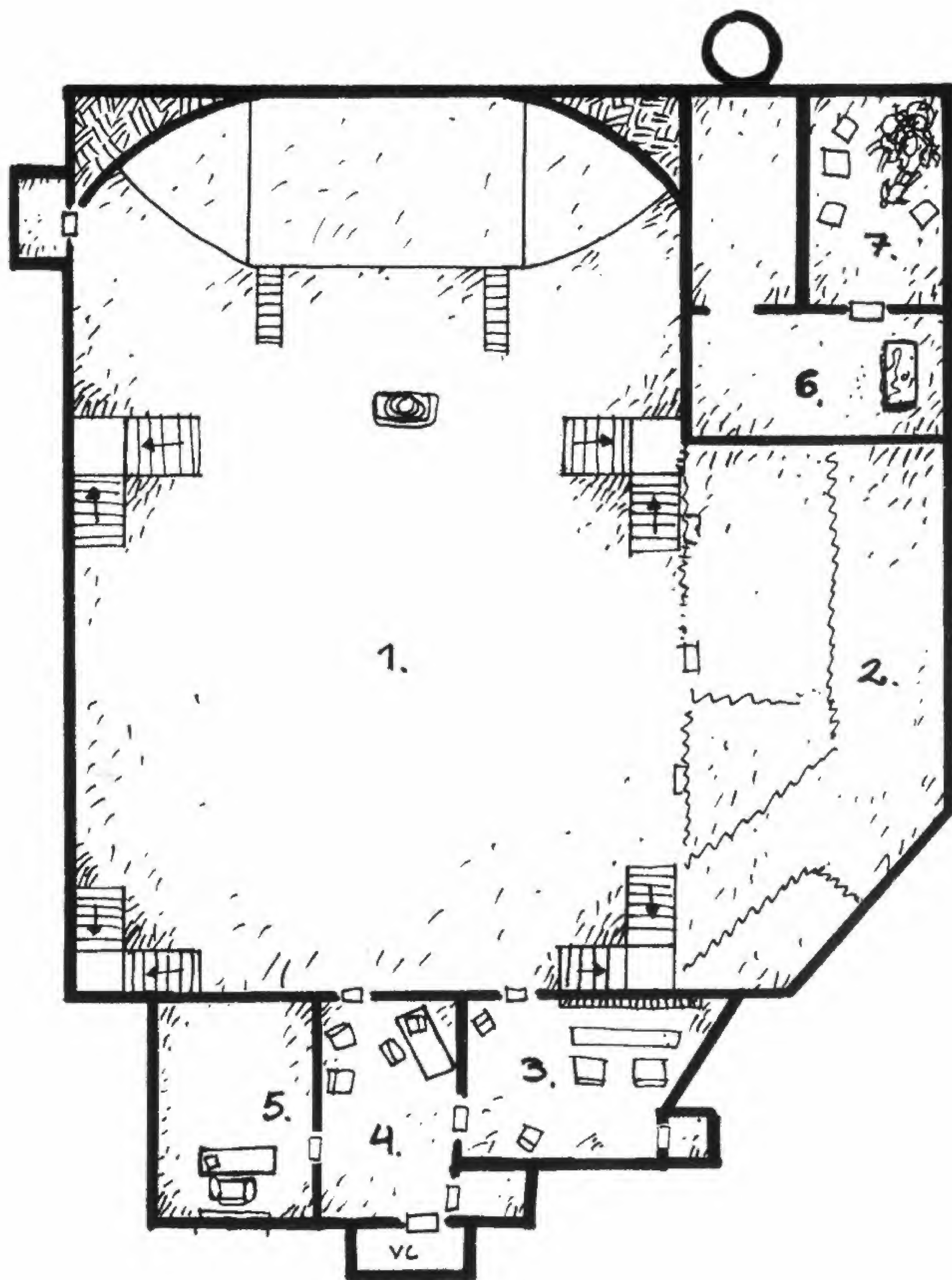
11. VC

Vakuumklosett för den som behöver.

NIVÅ 141

1. FESTSAL

Det här är vad man kan kalla för en ordentlig festsal. Tio meter högt i tak och gott om golvutrymme. Hissen som kommer upp från våningen under är precis vid balkongens kant. Räcket består av svetsade kedjor i svart metall och varje stolpe har på sin knopp en spjutliknande spets. Något asymmetriskt tränger I-balkar upp ur golvet och fortsätter mot ta-



ket. Mellan dessa hänger det kraftiga kedjor. En gallertrappa leder upp till den plattform som hålls i luften av kedjor från taket. På plattformen, som är av glas, står en staty föreställande Lord Marlowe. Totalt finns i rummet fyra trappor som leder ned till undervåningen. Lasthissen från rum 6 på undervåningen passerar även här. Rummets ena vägg utgörs av ett högt järngaller med gallergrindar i, bakom det döljer sig rum 2. På gallret hänger kedjor, och det stötts på några platser av I-balkar.

I rummets borte ända har man byggt en plattform i galler till vilken det leder upp två trappor. Plattformen är en halv våning högre än resten av rummet och alltså är det

fullt möjligt att röra sig under den. I väggen ovanför plattformen sitter fem stycken stora fläktar ständigt aktiva.

I rummets hitre ända finns två dörrar, en med texten "OFFICE" och en med texten "SECURITY".

2. SALONGER

Detta utrymme påminner till stor del om ett medeltida fängelse, med den skillnaden att det är högre i tak. Uppe i taket löper extremt tjocka rör från vilka det droppar vatten. Det här utrymmet består av större och mindre utrymmen, avskärmade från varandra med galler. Ibland är gallren bara ett par meter höga, ibland når de ända upp till taket. Överallt hänger

kedjor, det hela ger ett lätt bisart intryck.

3. SÄKERHET

Ett likadant rum som rum 2 en våning längre ned.

4. SEKRETERARE

I det här rummet med skrivbord, ett par stolar och en dataterminal arbetar normalt Veronica Poe. I anslutning till rummet finns en VC. På väggarna sitter ett foto av guvernören och ett Imperial-baner. Det finns ingen information av intresse för rollpersonerna på datorn. All sådan information har Veronica i sitt hem.

5. KONTOR

Det här är det kontor där guvernören normalt tar emot besökare och kolleger, så länge de inte är alltför många till antalet. Kontoret är ganska rymligt och guvernörens skrivbord är mycket stort och ser ut att vara gjort i mörk, solid metall, översållat med nitar. Bakom det står en stor fåtölj klädd med brunt, slitet läder — den enda inredningsdetaljen på den här våningen som inte är i metall eller betong. På skrivbordet står en dataterminal, till synes det enda arbetsredskapet i rummet. I rummet hänger även Imperial-fanor och ett porträtt av guvernören själv. Bakom guvernörens skrivbord och fåtölj finns ett stort runt fönster, kontorets enda ljuskälla. Till höger innanför dörren sitter en stor fläkt som ständigt brummar.

Om rollpersonerna skulle få för sig att börja rota runt här inne kommer de inte att hitta någonting av intresse. Samtliga lådor i skrivbordet är låsta och innehåller bara disketter med oanvändbar information. Dessutom finns det några papper med oförståeliga anteckningar.

6. KULTRUM

Ett rum i samma stil som de övriga. I rummets mitt finns en kraftig upphöjning, nästan som ett altare med



vissa spår av torkat människoblod. Här träffas kultens innersta krets och utför människooffer och har orgier.

Dörren in till den här delen av residenset kan bara öppnas med guvernörens eller Veronica Poes ID-kort. Det finns en möjlighet att ta sig in via luftkonditioneringstrummorna.

Fläktarna som alltid finns i trummornas slutända måste i så fall slås av eller blockeras för att man skall kunna ta sig in i rummet.

7. LAGER

I det här rummet finns de detaljer och tillbehör som man använder vid riter. Nekrotek-knivar och ansiktsmasker, skålar och rökelsekar. Här förvarar man ibland lik från undanröjda personer tills man för dem till Geo44.

NIVÅ 142

Detta är guvernörens personliga våning där han och hans livvakter bor. Det är synnerligen osannolikt att rollpersonerna kommer hit och därför beskrivs rummen mycket översiktligt.

1. HALL

Ett rum helt i samma anda som det övriga residenset. Här finns alltid en säkerhetsvakt utom när guvernören ber honom att lämna sin post.

2. TOMT

Ett tomt och mycket ointressant rum.

3. KONTOR

Ett mer intimt kontor där guvernören hanterar de mer ljuskänsliga affärerna. Det finns ett skrivbord, en terminal och en fåtölj. Om rollpersonerna lyckas ta sig in i databasen här kan de finna namnen på alla agenter som den Mörka legionen har på Kirkwood. Bland dem finns de tre agenterna Delila, Flattop och Quintus.

4. KONTOR

Det här kontorsrummet står för det mesta oanvänt, men Veronica jobbar här ibland. Det finns en dörr här som

leder ut på den inglasade balkongen.

5. DUSCH/VC

En normal bekvämlighetsinrättning.

6. SOVRUM

Guvernörens sovrum saknar i princip inredning. Det finns en stor garderob där han förvarar sina dyrbara kläder och en stor säng som står framför det enorma panoramafönstret. Det finns en dörr som leder till hans garage och en som leder till den inglasade balkongen. Den enda belysning som finns att tillgå är en väggfast gatlykta. Här kan man finna några slarvigt slängda pappersark med skisser över Geo 44. Skisserna visar den enorma biokonstruktionens nu-

varande utbredning. Det finns inga anteckningar som exakt talar om vad det är. Spelargrupp 2 kanske kan ge vissa ledtrådar eller sändas iväg för att ta reda på vad det rör sig om.

7. BALKONG

En helt vanlig inglasad balkong.

8. SALONG

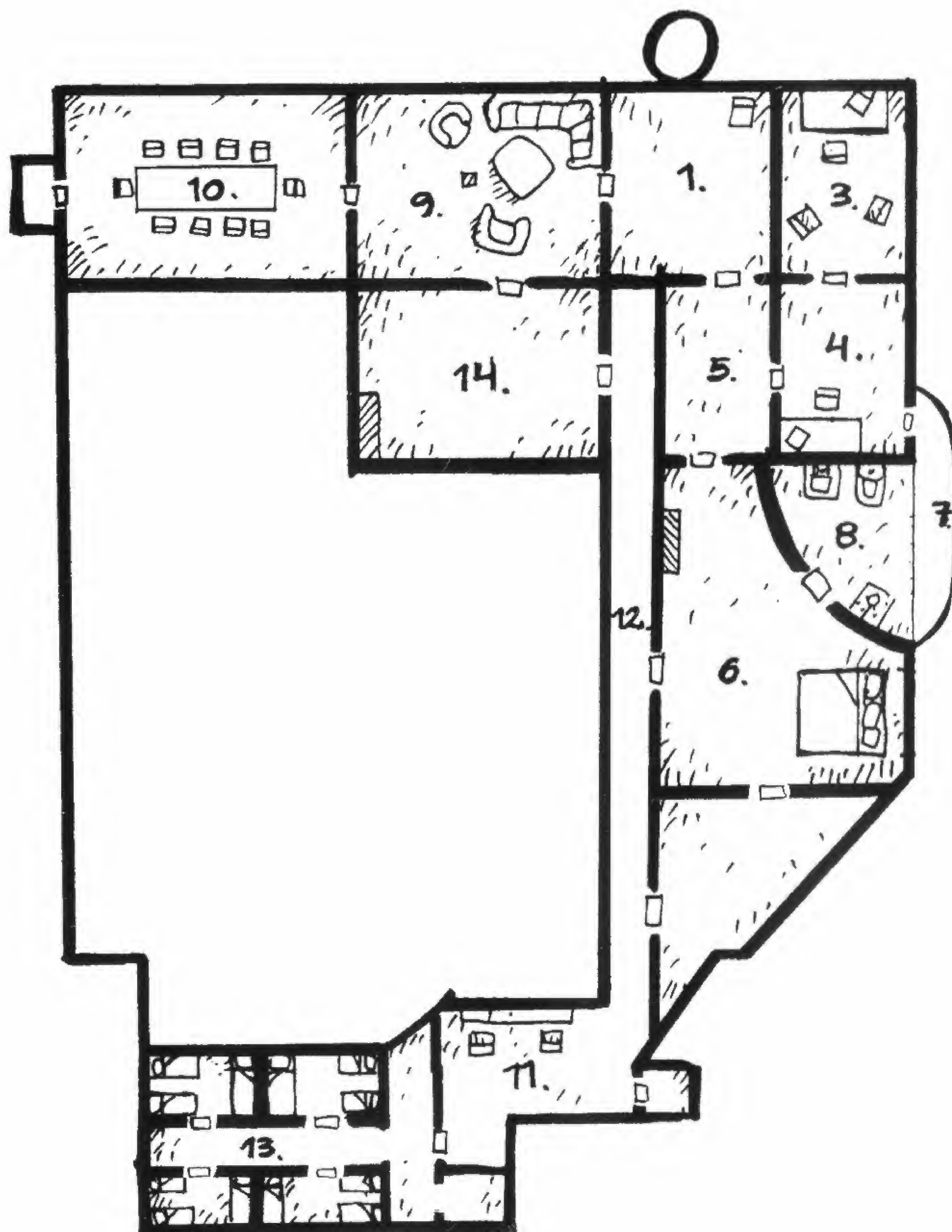
En makabert inredd salong med ett välfyllt barskåp.

9. VARDAGSRUM

Här finns ett par fåtöljer, en soffa, ett lågt bord och en I-balk mitt i rummet.

10. MATSAL

Guvernörens högst privata matsal.





Överdrivet stor. Han äter nästan alltid ensam men ibland gör Veronica honom sällskap under måltiderna.

11. ÖVERVAKNINGSCENTRAL

Från det här rummet kan man följa allt som sker i guvernörens residens. Två man ur den interna vaktstyrkan finns alltid på plats.

12. KORRIDOR

13. SOVRUM

I dessa rum sover vaktstyrkan, tre och tre i sparsamt inredda rum.

14. GARAGE

Det här är guvernörens privata garage. Här har han ett par fordon för bruk i Kirkwood 1.

VERONICA POES RESIDENS

Veronica Poe är guvernörens personliga sekreterare och även Mörkrets agent Delila. Hon har en högre levnadsstandard än de flesta höga tjänstemännen på Kirkwood och bor i en helt acceptabel lägenhet, på plan 77 i lägenhet 127. Hit kommer rollpersonerna i grupp 1 att komma åtminstone en gång under äventyret, nämligen då de skall eliminera henne. Dessutom är det möjligt att de har varit där och snokat tidigare för att försöka hitta bevis mot henne.

Alla lägenhetens väggar är naken, mörkgrå betong, om inget annat anges, och så gott som samtliga inredningsdetaljer är gjorda i mörkt stål. Nedan beskrivs lägenhetens olika rum ganska ingående.

1. HALL

In till hallen leder en anonym ståldörr. Hallen är ganska väl upplyst. Till vänster om dörren skjuter en I-balk upp genom golvet, och på den finns ett antal kortare stålrör och krokar fastsvetsade för att den skall kunna tjänstgöra som klädhängare. Det finns en låg bänk i rummets borte

vänstra hörn, gjord i solitt stål och extremt tung. Rakt fram leder en välvd portal in till ett rum som verkar vara större, men det är svårt att exakt avgöra, då det mesta av sikten skymms av ett draperi av tunna kedjor. Dessutom finns det ytterligare tre dörrar i rummet.

2. KÖK

Som en av de få privilegierade har Veronica Poe ett kök i sin lägenhet. Det är utrustat med allsköns bekvämligheter. Köksskåpen är gjorda i mörk metall, och under dem hänger en kedja med krokar för köksredskap.

3. VARDAGSRUM

Vardagsrummet är ganska svagt upplyst, (förutsatt att någon hittar lysknappen). Dess enda möbler är ett lågt bord, några stolar samt en bänk. På ena långväggen hänger ett stort signerat foto av guvernören, liknande det man kan se runt om i Kirkwood. Förutom den draperiförhängda portalen finns det ytterligare tre dörrar i rummet.

4. DUSCH/VC

Ett helt vanligt badrum med allt som

hör till. Precis som resten av lägenheten är den dåligt upplyst och mörk, givetvis inte kakel någonstans. Toaletten är gjord i svart stål.

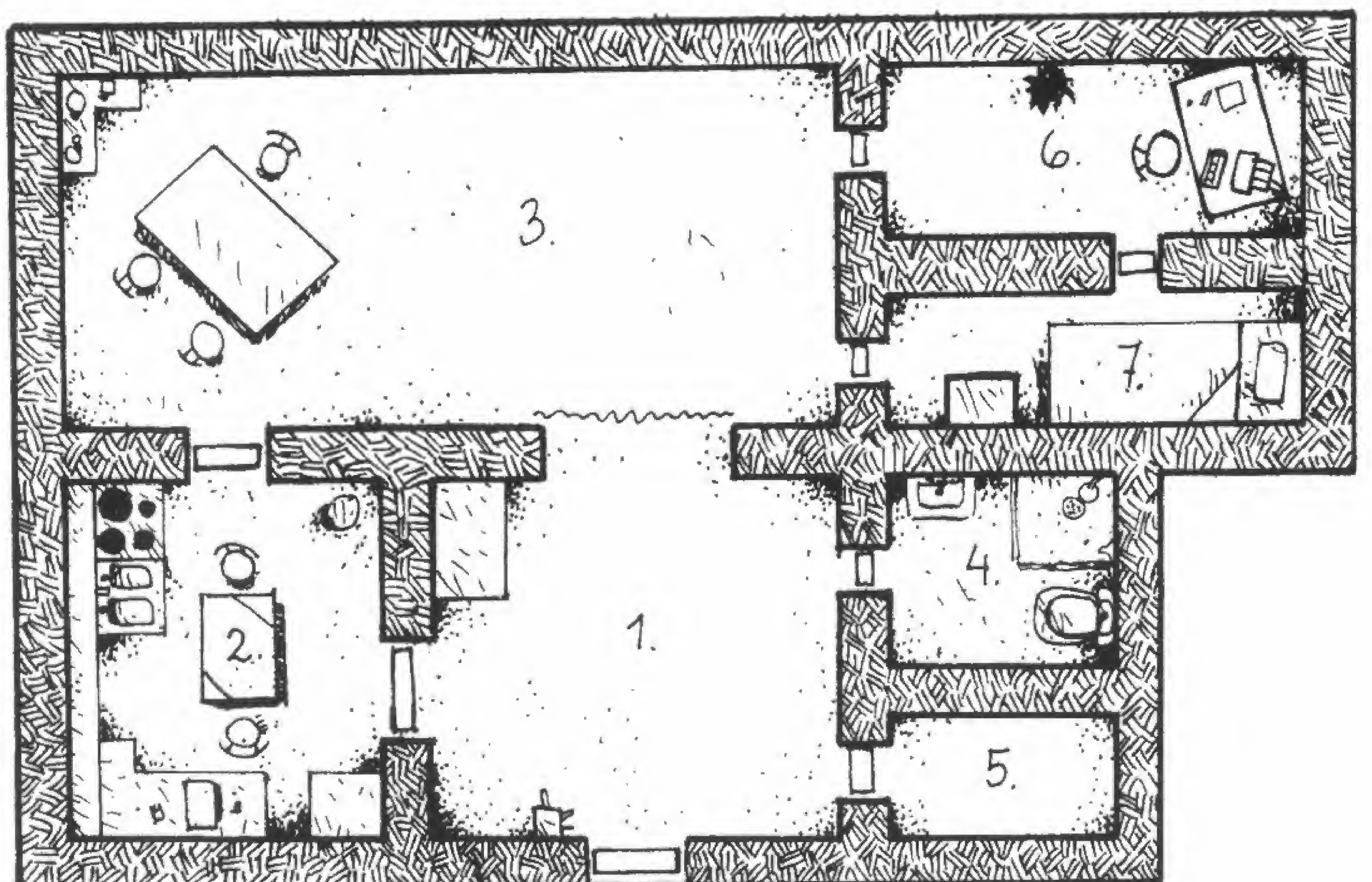
5. KLÄDKAMMARE

I det här rummet förvarar Veronica alla sina roliga kläder. Det finns ett enormt urval av festkläder med nitar, plåtskivor, mm. Det mesta är tillverkat i svart plast. Det finns även ett mindre antal normala klänningar och kostymer.

6. ARBETSROM

I det här rummet finns ett litet skrivbord i metall, med tillhörande data-terminal. I övrigt finns ingenting av direkt intresse förutom en syntetisk blomma med svarta blad och blommor.

Det är troligt att rollpersonerna vill kolla terminalen. Där finns information som kan hjälpa dem att bevisa att Veronica Poe är Delila, agent för Mörkrets legioner. I datorn finns nämligen en fil vid namn Simson, vars lösenord är Delila. För att det hela inte skall bli allt för lätt för rollpersonerna kan du ju ge dem en lista med ett drygt tjugotal filnamn. Sedan får de själva välja vilka de skall





försöka öppna.

I filen Simson finns mycket information, allt skrivet på kod, men kopierar rollpersonerna filen och själva försöker knäcka den tar de c:a 2T6 timmar innan de kan få ut någon information. Om de inte vill göra detta själv kan de överrätta disketten till Smythes grupp. Dessa knäcker koden och inom 24 timmar får rollpersonerna information. Den information som finns består mest av anteckningar, men den är tillräcklig för att sätta fast Veronica Poe (men inte någon annan agent). Det talas i filerna om en nefarit som skall stå

Quintus nära. Anteckningarna beskriver hur en stor bioteknologisk konstruktion har installerats i Geo 44.

7. SOVRUM

Här sover Veronica Poe. Det gör hon troligtvis även när rollpersonerna kommer för att likvidera henne, men då hinner hon vakna innan de hinner komma hit.

Rummet innehåller en sovbräda, en byrå (givetvis i metall) och en spegel som sitter på väggen ovanför byrån. I byrån har Poe sina underkläder samt en Loudmouth vilken hon gladeligen använder på inkräktarna.

Gruvan är c:a tvåhundra år gammal och ett enda stort virrvarr av gångar. Ingen vet riktigt längre hur den ser ut. Det händer att fångarna vid arbete i en gång plötsligt finner sig stå i en annan efter att ha borrar sig igenom en vägg.

All utrustning som används i gruvan är gammal och bristfällig. Maskinerna är stora och klumpiga och oftast mer eller mindre defekta. Utrustningen verkar inte ha bytts ut på årtionden. Säkerhetsanordningarna är bristfälliga och överallt sitter det varningsskyltar som förklarar att det är risk för ras i området, röda skyltar som blinkar "High Risk Area". Ett stort antal gruvorter är dessutom helt avstängda då de betraktas som extremt farliga att arbeta i. Ständigt förolyckas och försvinner människor i gruvan. Varje dag är det någon eller några i varje förläggning som inte har återvänt från dagens arbete. Det är aldrig någon som orkar leta efter de försvunna, inte heller någon som bryr sig, utom deras närmaste vänner om de har några. I nödsituationer kan man använda sig av en intercom som finns lite här och var i gruvan och via den komma till vakterna som eventuellt gör en utryckning. (SL: En driven rollperson kan säker programmera om en intercom så att den kan användas för kommunikation med grupp 1 eller Smythe).

Transporter i gruvan sker dels med stora transporthissar och dels med diverse transportfordon. Dessutom finns i de delarna av gruvan som ligger närmast huvudschaktet ett slags vagnsystem snarlikt tubelink, men i mycket mindre skala.

Gruvgångarna är höga i tak, och i taket och längs väggarna löper elledningar som förser gruvan med en ytterst svag belysning. Belysningen förekommer bara närmast huvudschaktet, längre ut i orterna är det kolsvart. Där finns inget ljus förutom det som kommer från arbetarnas pannlampor och maskinerna. Det mullrar ständigt

GRUVORNA

Kirkwood är en gruvasteroid, vilket gör att gruvorna är det absolut viktigaste, förädlings- och tillverkningsindustrin kommer i andra hand. I gruvorna bryter man värdefulla mineraler för den högteknologiska industrin, men brytning av järnmalm förekommer också. Gruvorna ligger spridda som en solfjäder, med Kirkwood 1 i centrum, men deras ortsystem är gemensamma.

De som gör jobbet i gruvorna är fångar som arbetar av sina straff. Straffångarna bevakas av ett stort antal tungt beväpnade vakter när de befinner sig i sina förläggningar, men vakterna ger sig aldrig av ner i gruvan annat än vid olycksfall, eftersom gruvarbetarna sköter sig själva där nere. Man har ett någorlunda välordnat system med förmän som har ansvaret för grupper om fem straffångare. Förmännen skall se till att gruvarbetarna fyller den kvot som ålagts dem, annars får de ytterligare straffkommendering med extra kvoter att fylla och indrag av ransonerna. Varje morgon väcks gruvarbetarna klockan 05:00, då har de femton minuter på sig att klä sig och äta någon form av frukost som delas ut i deras förläggningar. Då får de också dagens ma-

transon som skall räcka under de 14 timmar om dygnet som de arbetar i gruvan. De har en vilodag i veckan, söndag, under vilken de som arbetat bäst under den gångna veckan får möjlighet att använda vakternas träningslokaler och rekreationsutrustning.

Livet som straffångare är stenhårt. Alla sliter och kämpar. Kan du inte försvara dig överlever du kanske inte första veckan, i bästa fall får du jobba dubbelt så mycket som de andra för att fylla även dina "arbetskamraters" kvoter. Din lön är ditt liv. Det mentala klimatet är minst sagt kyligt; alla misstänker alla, är otrevliga mot alla, hånar alla de vågar håna och tänker bara på sig själva. De interna stridigheterna är många och det finns ett antal större och mindre gäng. I dessa finns det enda som kan vara värt att kalla gemenskap. De två största är kättarna, som leds av Ian, och O'Briens gäng. Dessa beskrivs nedan. Dessutom hånar hela tiden vakterna straffångarna. De slår dem, skrattar åt dem och betraktar dem som mindervärdiga varelser. Somliga vakter är emellertid köpta av gängen, och behandlar gängmedlemmar bättre.



dovt i gruvgångarna p.g.a. alla maskiner, och ibland är mullret så högt att man knappt hör vad man tänker. Det vibrerar ofta i både golv och tak och man kan lätt få för sig att allt håller på att falla ihop. Det händer det att det gör, med dödlig utgång. Här och var sipprar det ut rök ur sprickor i berget.

Nere i gruvan är det kallt och fuktigt. Från taket droppar det ständigt vatten och många av gruvgångarna är mer eller mindre vattenfyllda. Främst på de lägre nivåerna är vattennivån riktigt hög, ofta så hög att det inte går att arbeta där. En del grottor har blivit underjordiska sjöar, ovanför vilkas yta det ligger en ständigt dimma. Vattnet är till stor del förorenade utsläpp från industrierna som kommit till gruvorna via de gamla transporttunnlarna.

På de lägre nivåerna, i de orter som ligger långt från huvudschaktet, händer det ibland att grupper av legionärer och nekromutanter smyger sig in och överfaller gruvarbetarna. Detta vet dock ingen om eftersom ingen överlevt attackerna.

(SL: Det viktigaste med gruvorna är att du gör dem så skrämmande och obehagliga som möjligt.)

GÄNGEN

I gruvan finns det bland straffångarna ett stort antal grupper med fiendlig inställning till varandra. Gruppernas syfte är att gemensamt skydda varandra mot de andra straffångarna och på det sättet överleva längre. De flesta av dem är små och har ingen som helst riktig betydelse, men det finns två större gäng; kättarna och O'Briens gäng.

O'BRIENS GÄNG

Ledare för det här gänget är en stor kraftkarl vid namn O'Brien. Det är det största av alla och har utan konkurrens även störst makt. Det är de som styr Staden och de som har bäst kontakt med vakterna.

Kring O'Brien finns en inre cirkel av män som alla är farliga brottslingar, dömda för mord och uppvigling, men som i O'Brien har funnit en stark ledare att samlas kring.

Större delen av den icke arbetande tiden spenderar O'Briens gäng i Staden där de underhåller sig själva bäst de kan.

Att komma in det gäng O'Brien har omkring sig är inte lätt, men om någon gör någon i gänget en stor tjänst (ex. räddar dennes liv) blir den oftast accepterad.

KÄTTARNA

Den andra stora gruppen är kättarna, som leds av Ian. De håller sig oftast för sig själva och beblandar sig inte frivilligt med andra straffångar. Gör de det så är det oftast på ett mycket våldsamt sätt.

Alla kättare är stora och starka och har utseenden som för tankarna till psykopatiska massmördare. De har skägg eller skäggstubb och kropparna täckta av tatueringar. Dessutom använder de aldrig arbetskläder, utan har på något sätt fått tillstånd att använda sina egna svarta kläder.

Ian gör sitt bästa för att tvinga med alla potentiella nykomlingar i kullen. Exempelvis kan detta göras genom tvångstatuering. Ians tatuering är en följer ett rituellt mönster och är en del av den mörka symmetrin. När väl den första symbolen är ingraverad börjar mönstret att leva sitt eget liv. Ians tatueringar har förmågan att efter ett par dagar börja växa, för att efter drygt två veckor täcka hela kroppen. Tatueringarna är ett sätt att få kättarna att känna gemenskap och binda upp dem till Mörkret. Det är omöjligt att bli av med tatueringen.

Kättarna sysslar med kidnappning av "oskyldiga" gruvarbetare som får bli föda åt Geo44 och stärka Mörkrets krafter. De flesta av dem vet inte vad de egentligen sysslar med, men känner för varje dag ett större och större förakt mot den mänskliga rasen.

KARTBESKRIVNING

1. LAST/LOSSNING

Detta komplex ligger ovan jord. Här lossas och lastas alla leveranser av varor till och från gruvorna. Förståeligt nog går de största leveranserna från gruvorna. Inuti ser det ut som en stor rymdhamn med massvis av kranar och lasthissar. Rollpersonerna lär inte spendera alltför mycket tid här.

Dessutom finns i det här komplexet en verkstad för reparation av de maskiner som används i gruvan.

2. VAKTERNAS FÖRLÄGGNING

Detta är de kvarter där vakterna bor och lever. Här finns även den sambandscentral från vilken de flesta av gruvans funktioner styrs.

3. STRAFFÅNGARNAS FÖRLÄGGNING

I dessa förläggningar bor straffångarna. De sover 20 och 20 i låsta sovsal med vägg- och golvfasta sängar i mörk, matt metall. Belysningen är gömd bakom decimetertjockt pansarglas och de stora fläktarna sitter bakom tjocka galler, men trots det händer det ibland att någon stackars mals till köttfärs i dem. Ingenting går att hålla gömt för de andra. Ett ord som privatliv är ett minne blott, inga personliga ägodelar är tillåtna i sovsalarna, de förvaras i vakternas förläggning och i låsta skåp i fångarnas förläggning. Sovsalarna bevakas av vakterna, som oftast griper in om trakasserier blir alltför grova under nätterna. Nätterna är den värsta tiden för nykomlingar, då kan de mest fasansfulla saker inträffa.

Frukost och middag, som alltid är undermålig, intas i matsalarna som är mycket stora. De är höga i tak och längs deras väggar löper stora rör. Givetvis hålls taket upp av I-balkar.

I O'Briens avdelning finns en gammal dörr med texten "Keep Out". En trappa bakom den leder

ned till Staden där fångarna brukar roa sig efter bästa förmåga.

4. STADEN

Beskrivs nedan.

5. TEKNIKERNAS FÖRLÄGGNING

Här bor de som jobbar med lastning och lossning och i verkstaden.

6. TRANSPORTTUNNLARNA

Djupt under asteroidens yta ligger de gamla transporttunnlarna som leder till industrierna. De är sedan länge avspärrade och delvis vattenfyllda. Ingen utom kättarna och deras offer kommer hit längre.

STADEN

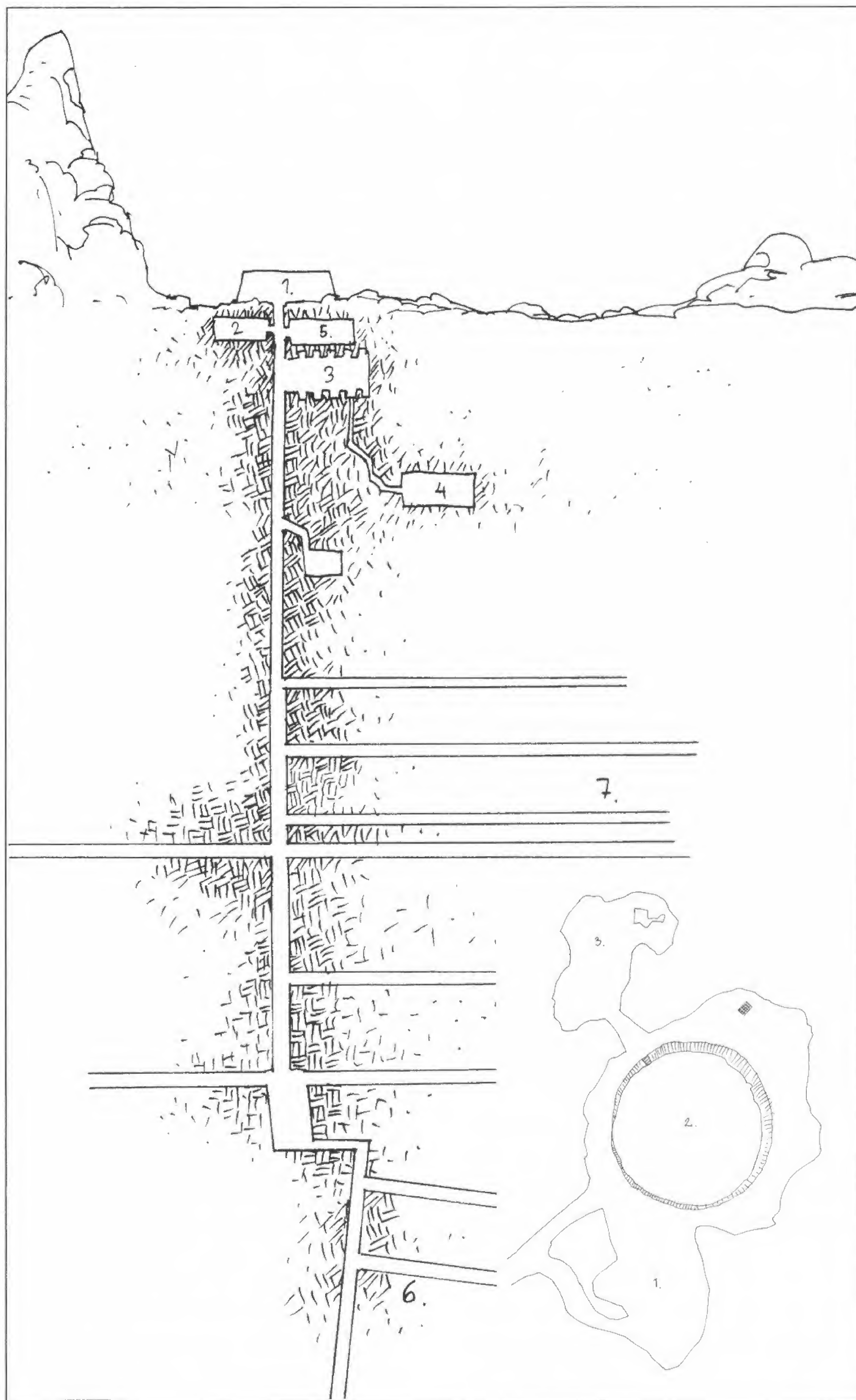
I en av de sedan länge avstängda gruvtunnlarna har straffångarna skapat sig en egen värld. Hit tar de sin tillflykt under de stunder när de inte har något bättre att göra. Den kallas av straffångarna själva för Staden. Den är byggd med reservdelar som smugglats in efter avslutat arbete och maskindelar som avlägsnats för trasiga gruvmaskiner.

1. GROTTA

En stor grotta som inte används till någonting egentligen, men det finns lite bord och några stolar här.

2. TORGET

Det här är den stora samlingsplatsen i Staden, där alla träffas, slåss och har roligt. Torgets mitt är ned-sänkt tre meter och ned till det leder trappor. Som staket tjänstgör taggtråd. Där nere finns det stolar och bord, gjorda av sängar och andra inredningsdetaljer. I taket sitter en stor travers på vars enorma krok det hänger en bur. I buren brukar det förekomma tvekamper och gör man upp på ett stilfullt sätt, så gör man det i buren. De tvekamperna brukar följas med stort intresse av de övriga straffångarna. Det faktum



att buren sitter på en travers gör att den kan dras fram och tillbaka medan kampen i buren pågår. I samband med tvekamperna brukar även vadslagning pågå. Buren kan höjas och sänkas med en kraftig vev.

3. PRIVAT

I den här, med straffångarnas mått mätt, lyxigt inredda grottan tillbringar O'Brien mycket av sin lediga tid tillsammans med sina närmaste män. Ibland går han ut härifrån för att titta på tvekamperna. Härifrån finns en tunnel som leder ned i gruvan.

GEO44

I kraterns utkant ligger det största av de gamla industrikomplexen, Geo44, sedan länge avstängt och igenbommat p.g.a. de stora säkerhetsriskerna och de bristfälliga skyddsanordningarna. Ingen verksamhet har förekommit där under de senaste tio åren. Det är i varje fall vad som står i de officiella dokumenten.

I själva verket är Geo44 en sjudande hård av ondska där Mörkrets hantlangare är sysselsatta med att bygga upp en armé av legionärer och nekromutanter. De första representanterna för Mörkret kom hit för ett par år sedan, samtidigt som Lord Marlowe blev guvernör. Det var några tekroner, razider och nekromutanter, samt nefariten Chaghul. De började installera bio- och nekroteknologiska detaljer i anläggningens hjärta och sakta började den att utveckla ett eget liv. Den mänskliga teknologin förvreds sakta men säkert. I de enorma maskinhallarna, fyllda med lejdare, gallertrappor, taljor och vinschar, skapade man nya monster. Av lik som till en början stals av nekromutanter började man att göra nya legionärer och för det arbetet var man tvungna att ytterligare modifiera lokalerna. Snart såg det ut som det var en levande varelse som man betraktade inifrån.

Geo44 är en minst sagt skräckinjagande miljö. Precis som på den gamla tiden är det högt i tak, verkstadshallarna är enorma och överallt finns rör, kedjor och taljor som hänger från taken. Interiören har förvridits så att den inte längre liknar mänsklig arkitektur. Organiskt material har omformat väggar, tak och golv. Broskliknande segment har bildat egna formationer och här och var tycks levande vävnad sakta pulsera. Detta blir allt mer märkbart ju längre in i Geo44 man kommer. När man närmar sig Geo44:s centrum ser det ut som om rören transporterar en trögflytande vätska i stället för

vatten, och väggarna är överdragna med en glänsande, slemliknande substans.

Här och var öppnar sig bottenlösa hål, utan uppenbar funktion. På vissa platser, nära centrum, öppnar och sluter sig väggarna efter behag. En korridor som tidigare fanns kanske är försvunnen några få sekunder senare samtidigt som en annan korridor öppnas. Allt detta är bitar av ett enormt bioteknologiskt maskineri. Detta har sakta men säkert börjat växa i Geo 44:s inre, under övervakning av de stumma tekronerna som installerat konstruktionen där. Den väldiga organismen är en väldig biokonstruktor, en bioteknologisk skapelsemaskin med några större och ett flertal mindre artificiella livmoderkammare. I dessa formas allt från bi-ovapen till mörkrets fruktansvärda monstrositeter. Konstruktionen kräver givetvis energi, även om den till stor del är självförsörjande, och den förses med det av kättarna och legionärerna. Här och var finns gigantiska, tentakelförsedda skapelser som är en del av komplexet. När människor med livsenergi närmar sig en sådan skickar den ut sina tentakler och fångar in människan och sliter denne till sig. Sakta men säkert dras människan in i varelsen och blir en del av Geo44.

Överallt i detta monstrosösa komplex finns mörkrets mardrömslika, anstötliga skapelser som likt skuggor av förlupna själar vandrar runt. Somliga utgör vaktstyrkor, andra är delar av tekronteknikernas grupp. Första gången rollpersonerna kommer hit (grupp 2) är bevakningen någorlunda stark, men man räknar inte med att någon skall upptäcka dem. Andra gången kommer det en stridström av legionärer, nekromutanter och andra varelser från Geo44, men det motstånd man möter när man väl kommit in i komplexet är inte alltför överväldigande.

ATT RÖRA SIG I
GEO44

Geo44 är enormt, vilket gör det både svårt och onödigt att kartlägga hela komplexet. Rollpersonerna kommer ändå bara röra sig på en ytterst liten del av området. Istället för en karta finns därför en slumptabell med vars hjälp man kan generera rollpersonernas väg genom komplexet. Dessutom finns ett antal förslag på händelser som kan inträffa under det att rollpersonerna, understödda av Imperialstyrkorna, kämpar sin väg fram genom Geo44.

RUM OCH KORRIDORER

1T100	RESULTAT
01-10	Rak korridor, 1T2-1 öppning
11-15	Stor rum, 1T3 utgångar
16-20	Bred korridor, sväng höger
21-25	Sväng vänster, rakt fram. 1T4-2 öppningar
26-30	Sväng höger, rakt fram. 1T4-2 öppningar
31-33	Trappa upp
34-37	Trappa ned
38-45	Cirkelformat rum, 1T4 utgångar
46-60	Verkstadshall, 1T10 utgångar
61-65	Trevägs korsning
66-70	Fyrvägs korsning
71-74	Schakt 1T10 våningar ned, korridoren fortsätter på andra sidan det tre meter breda schaktet.
75-80	Återvändsgränd (tål 250 KP innan väggen går sönder)
81-86	Hisschakt
87-89	Litet rum, 1T2-1 utgångar
90-95	Rum med livmoderkammare.
96-99	Rum med tentakler som söker efter föda. (SL avgör hur rummet ser ut.)
00	SL special

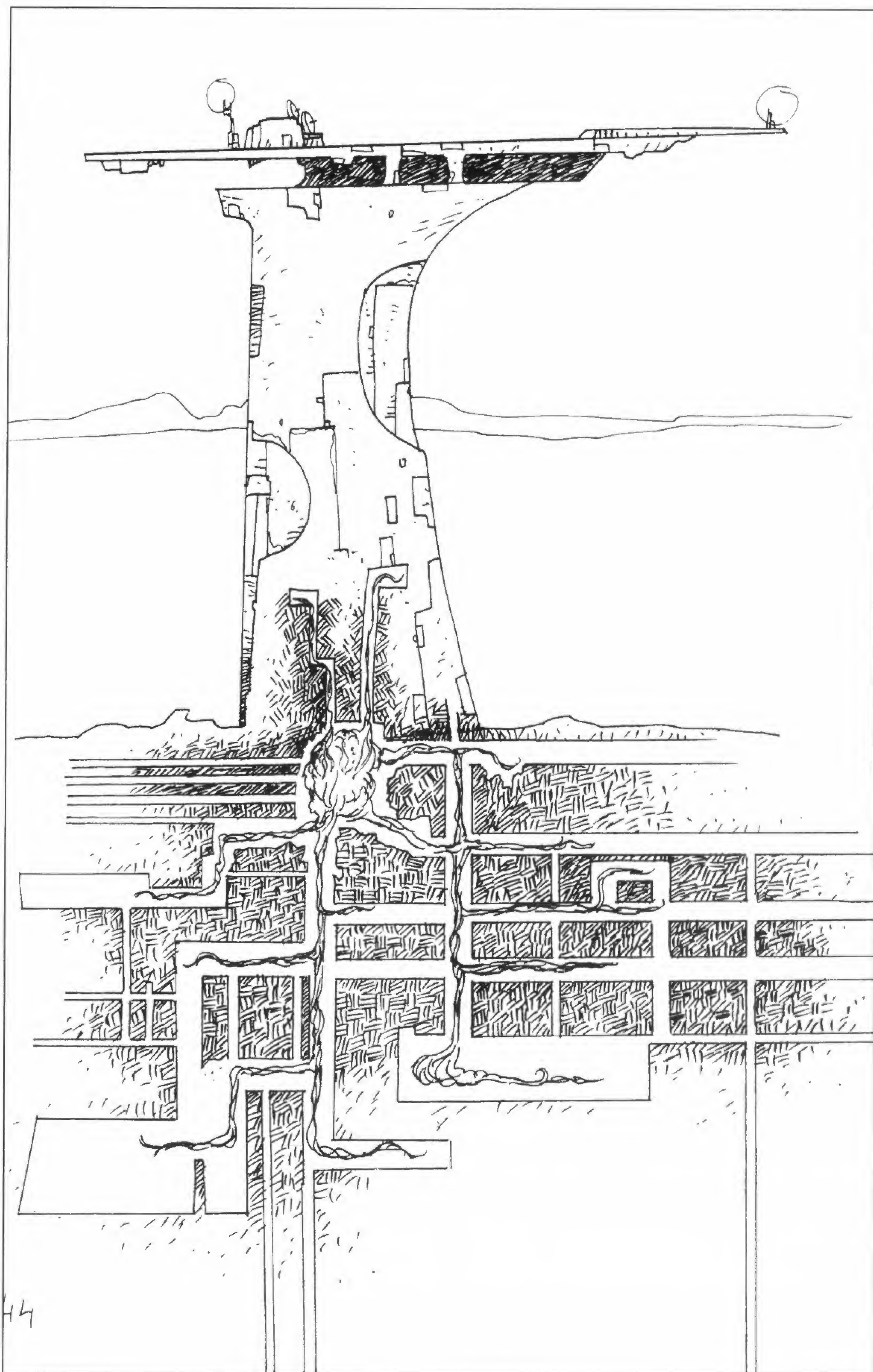
Kommentar: Hur långa korridorerna är och den exakta storleken på rum-

men får du givetvis avgöra själv. Tänk på att ju större de är, desto mer episkt blir det hela. Rimligtvis är korridorerna inte kortare än fem och inte längre än femton meter (1T10+5).

HÄNDELSE I GEO44

Givetvis måste ett flertal händelser inträffa under det att rollpersonerna tar sig igenom Geo44. Rena möten med legionärer och nekromutanter som ofta rör sig i gruvan tas inte upp nedan, utan tabellen redogör endast för speciella händelser.

- När rollpersonerna passerar genom en korridor faller plötsligt ett stort antal krokförsedda kättingar ned från taket. Dessa har ett eget liv och börjar omedelbart att haka fast sig i rollpersonernas rustningar och vapen. Varje SR som de befinner sig i korridoren anfalls de av 1T6 kättingar var. Kättingar har 30% att lyckas haka fast sig i rollpersonernas rustningar. Om man försöker skjuta sönder dem har de 20 KP. Efter att de har fått fäste sliter de med STY 20. Resultatet kan bli minst sagt smärtsamt. Det kan vara oerhört effektivt att låta en eventuellt kvarvarande Imperialsoldat bli söndersliten av kedjorna samtidigt som rollpersonerna tittar på, oförmögna att göra någonting.
- Slemmet som droppar från taket är frätande och rollpersonernas rustningar förlorar 1T4 i Abs för varje SR som de befinner sig i korridoren.
- När rollpersonerna som bäst håller på att fly från en överväldigande styrka nekromutanter öppnar sig ett hål i marken framför dem. Bäst att lyckas med ett slag för Rörliga manövrer, eller möta de anstormande nekromutanterna.
- Den enorma verkstadshall, vars övre del rollpersonerna kommer in i, är fylld med människolik. Dessa hänger från lejdare och traverser, på krokarna, taljor och insnärjda i kedjor. Vissa är lemlästa-



de, andra har fått kroppsdelar ersatta med svart mekanik. I hallen strövar tekroner omkring och håller på att färdigställa några av liken så att de skall kunna sluta sig till legionärsskarorna på slagfältet. Troligtvis blir rollpersonerna upptäckta, vad det nu kan få för konsekvenser.

- Rollpersonerna råkar springa så gott som rakt in i en av de konstruktioner som förser Geo44 med energi. Omedelbart skickar den ut sina tentakler för att fånga in rollpersonerna. Tentaklerna har samma egenskaper som kedjorna.

IMPERIAL BLOOD BERETS BAS

Basen som Imperial Blood berets har på Kirkwood är en mindre militärläggning. Den har en fast styrka på ca 250 man. Basen har ca 150 servicetekniker och en administrativ personal på ca 40 personer. Fullt bemannad kan basen rymma några tusen man men under normala förhållanden är det endast den fasta personalen och ibland ett antal genomresande styrkor som inväntar nya order.

Då rollpersonerna och äventyret har minimal kontakt med basen kommer den inte att närmare beskrivas.

SMYTHES KONTOR

1. ENTRE. Detta är en kort gång som leder in till kartrummet. Kalla lysrör skänker ett sterilt ljus på de vita väggarna.

2. KARTRUM. Kartrummet är den centrala platsen för Smythes aktionsgrupp. Här hålls alla genomgångar och överläggningar. Det finns en bokhylla, sex lösa stolar, en pall och ett svängt bord här. På bordet står en mindre dataterminal och på väggen bakom bordet kan man projicera bilder eller text. Ett stort fönster på en av kortsidorna ger ett storslaget panorama över det mörka asteroidlandskapet. På en av väggarna hänger en militär Imperial-flagga.

3. KONTOR. Kontoret är enkelt och strikt. Möbleringen är endast en fåtölj och ett bord. En dataterminal står på bordet och en intercomenhet likaså. Väggarna pryds av tavlor med porträtt på officerare inom den egna kåren. En väldig militär Imperial-fana hänger på en av väggarna.

4. ARKIV. Detta är ett litet arkiv för förvaring av datadisketter, foton och pappersmaterial. Två bokhyllor som sträcker sig från golv till tak är den enda möbleringen här.

ELITFÖRBANDET

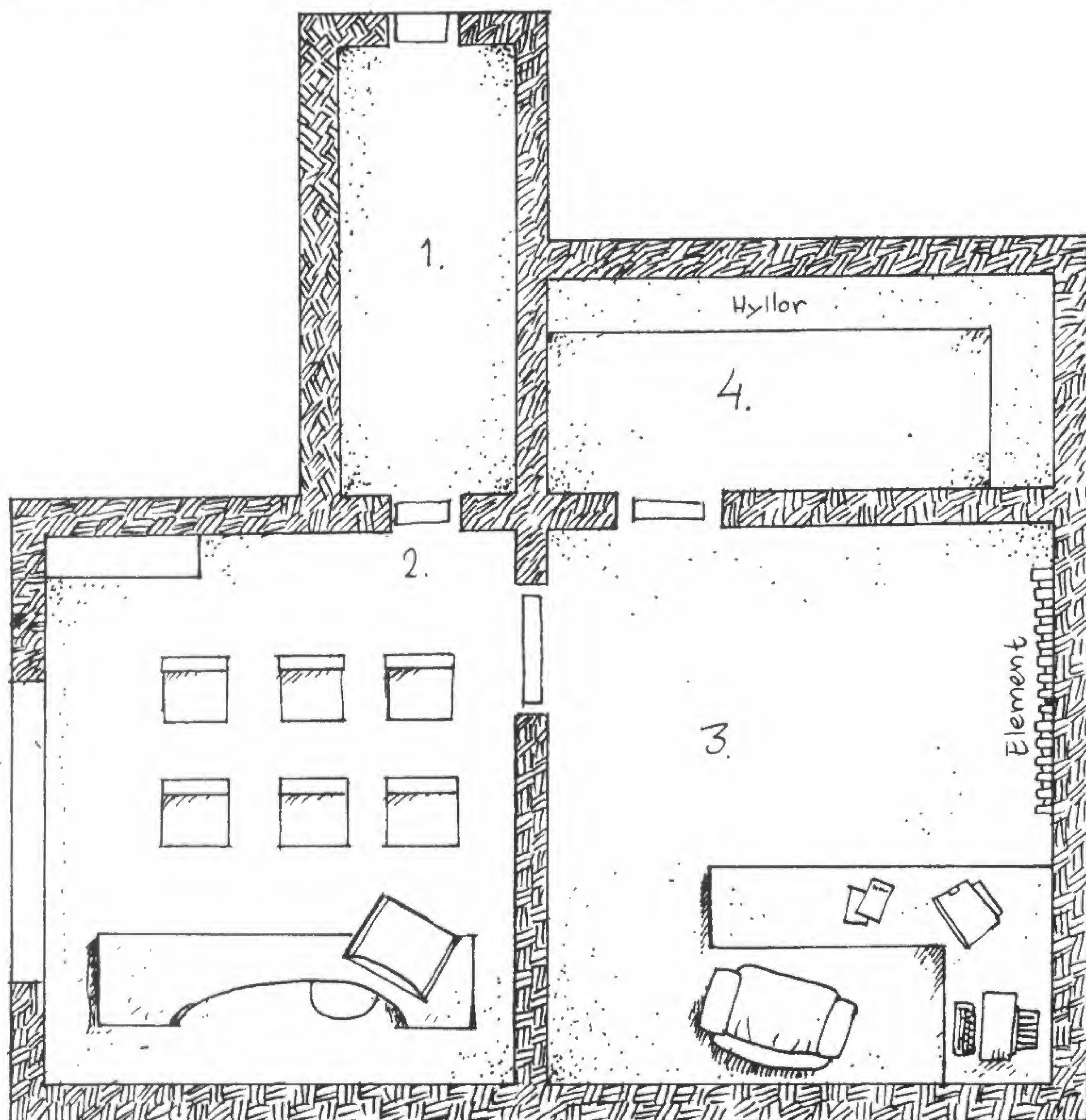
Megakorporationen Imperials spjutspets, företagets militära elit, utgörs av de vida beryktade Blood berets. Detta specialförbands historia, fylld av ändlösa bataljer och hård strävan, började för 125 år sedan. Baskrarna har gång på gång bevisat sin obrottsliga lojalitet och duglighet inför de krafter som hotat företagets intressen och existens. Deras kallblodiga effektivitet och höga stridsmoral har gjort dem till en fruktad fiende. Var än de satts in, oberoende av i vilken miljö och vilket motstånd de möt, har de slagit sig fram till triumfatoriska segrar.

Förbandets stora rörlighet och stridsvana i kombination med den mycket kompetenta officerskåren är Blood berets kännetecken och styrka. Då Blood berets lojalitet är obestridd är deras främsta uppgift idag att nedkämpa det allt större hotet från den Mörka legionens anstormning.

REKRYTERING
OCH UTBILDNING

Blood berets är en elitstyrka byggd på de bästa soldatämnen som Imperial äger. Alla har de handplockats från andra stridande förband, på basis av sina extraordinära kvaliteter. De har alla färdigheter och förutsättningar som vida överskrider den normale fotsoldatens.

När de nyrekryterade soldaterna placerats vid en av baskrarnas förläggningar påbörjas ett oerhört strängt utbildningsprogram. Mycket hårda inslag av såväl fysisk träning som teori och simulerade stridsinsatser, ingår i den grundläggande utbildningen.





Det krävande programmet kräver också sin tribut. Bara de allra främsta av aspiranterna klarar att genomgå hela utbildningen utan att bli underkända av de hårdnackade exercisinstruktörerna.

"BLODSBASKERN"

Under förbandets mångåriga existens har djupa och detaljerade ceremonier, seder och traditioner skapats som baskarna själva tar högst allvarligt på. Den viktigaste av de traditionella ceremonierna är givetvis baskerutdelningen. När den unge aspiranten efter ett och ett halvt års grundutbildning tjänst under högdragna ceremoniella former tilldelats den blodröda baskern träder denne in i den obrytbara gemenskap som baskarna binds samman av. Från och med nu är denne en av vapenbröderna i solsystemets namnkunnigaste specialförband. Soldaten kommer att tjäna och vårda Blood berets motto: "We'll be there!"

UNIFORM OCH UTRUSTNING

Blood berets uniformering är enkel och praktisk.

De bär alltid uniformer med kamouflage som är anpassat efter krigsskådeplatsens miljö. Attackrustningar och övrigt pansar följer samma kamouflagemönster. Alla soldater bär ett headset, dvs. en fast mikrofon och ett par hörlurar för att kunna kommunicera inom den egna gruppen. En mindre scanner ingår i standardutrustningen. Med hjälp av den kan de söka av mindre närliggande områden och avslöja eventuella minor och dylikt.

Fotsoldaten är utrustad med Imperials standardeldvapen, en Imperial Plasma Intruder. Ett höghastighets-automatvapen som kombinerats med en effektiv granatkastare. Handgranater ingår i standardutrustningen för alla fotsoldater i fält. Officerare och veteraner har allihop rätt att bära ett enhands automatvapen och en chainripper för närstridssituationer.

ATT SKAPA EN BLOOD BERET

SL kan ha behov att skapa enskilda Blood berets, eller kanske är rollpersonerna medlemmar av elitförbandet. Det krävs mycket av dem som vill bli en av "baskarna". För att klara de olika testerna och den prövande utbildningen måste soldaten ha följande grundvärden:

STY	18	STO	16
INT	12	MST	14
FYS	18	PER	10
SMI	17		

För att erhålla sin basker vid utbildningens avslutningsceremoni måste

soldaten ha uppnått följande kunskapsnivåer i dessa färdigheter:

Datorkunskap 30%, Elektronik 30%, Iakttagelseförmåga 70%, Markfordon 50%, Rörliga manövrer 75%, Teknik 50%, Överlevnad 80%, Automatvapen 80%, Enhands närstridsvapen 75%, Gevär 70%, Kniv 70%, Obeväpnad strid 50%, Pistol 80%, Undvika 60%, Vapensystem 80%.

Om soldaten har färdigheter som motsvarar dessa krav kan han eller hon motta sin blodröda basker vid den ceremoniella utdelningen av dessa. Där svär soldaten den eviga trohetseden om att med obruten lojalitet tjäna och försvara förbandet och företaget.

NYA VAPEN

BELTSHE

TEKNOTYP: NEKROTEK

Ett mycket stort och farligt automatvapen med hög eldhastighet, främst använt av de extremt starka raziderna för att skjuta människor och annan ohyra i småbitar. Vapnet har en stor, mörk mynning ur vilken den grovkalibriga ammunitionen avfyras. Mynningen påminner svagt om käften på ett blodtörstigt monster.

Vapnet är långsmalt, något rundat på översidan och högre längst bak, där kolven på ett normalt gevär

skulle ha suttit. Det är försett med två kraftiga handtag och översållat med taggar och vassa kanter. Under mynningen sticker det ut två drygt femtio centimeter långa blad vinkelrätt från vapnet, vilket gör att det kan användas som en gigantisk hacka.

Belitshe är ett ganska vanligt vapen och närmast ett standardvapen bland raziderna.

Vapnet producerar inte sin ammunition själv utan måste laddas. Det har totalt plats för tre magasin mellan de två handtagen.

FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV
Auto	40	5T20+10	300 m	18,7	2	150	20	2
2H	50	2T10	—	18,7	—	—	—	—

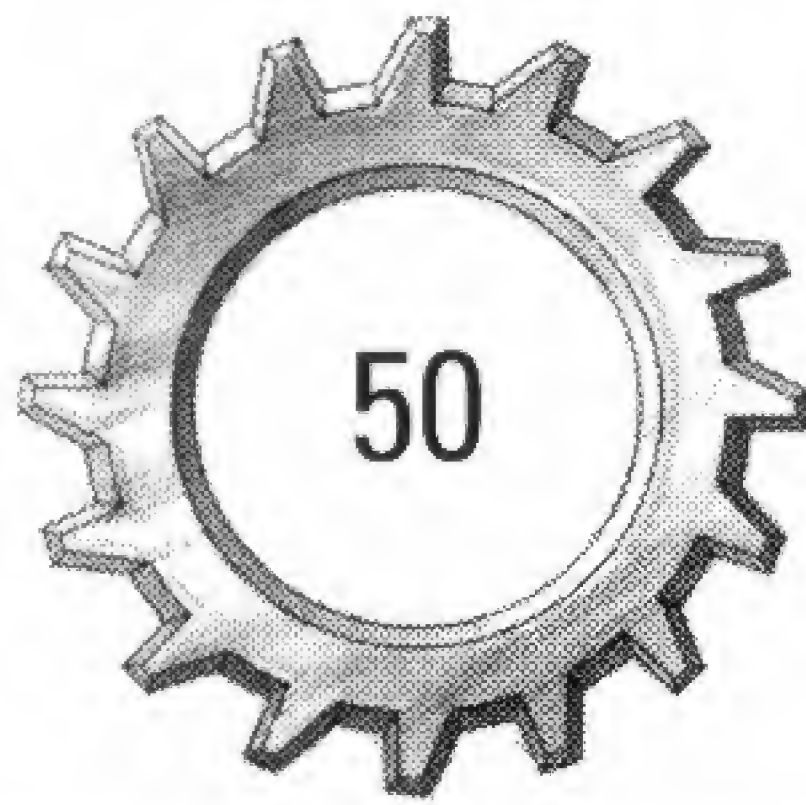
JAHKT

TEKNOTYP: NEKROTEK

Jahkt är en liten skiva med rakblads- vassa sågtänder som kastas mot motståndaren. De roterar med ex-

tremt hög hastighet och har en värmesökande krets i sig. Om personen som kastar den inte gör ett fummel kommer jahkten alltid att ha minst 20% i träffchans.

Jahkten kräver blod för att om-



vandla till energi. Då vapnet är aktivt måste det få 1 KP blod var 10 timme. Vapnet kan sänkas i dvala och behöver då ingen energi alls.

FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.
Kastvapen	—	2T6	STYx2 meter.

DAHIJ

TEKNOTYP: NEKROTEK

Det här stora automatgeväret i ett kol-svart material, är nekromutanternas standardbeväpning. Utformningen påminner vagt om den hos ett vanligt automatgevär. Dahij är långsmal med ett magasin som även tjänstgör som handtag. Vapnets yta är skrovlig och

täckt med mindre taggar. Under mynningen sitter något som liknar en drygt femtio centimeter lång bajonett. Bajonettens blad är tandat och

mycket välslipad.

Dahij har mycket god eldkraft och fyller sitt syfte utmärkt.

FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV
Gevär /Auto	23	5T10+2	115 m	6	0	30	10	2
2H	23	2T6	—	6	0	0	0	0

AHESHA

TEKNOTYP: NEKROTEK

Detta är ett enhands skjutvapen som används främst av nekromutanterna som sidovapen. Det är betydligt större än en vanlig pistol eller revolver och oftast svart, även om vissa exemplar skiftar i blått, mörkgrönt eller lila.

Vapnet är rundat, i princip halv-cylindriskt, på den breda ovansidan,

från vilken det sticker upp en mängd små taggar, men dess undersida är extremt skarp och ett farligt närstridsvapen när ammunitionen tryter. Kolven är formad exakt efter en mänsklig hand (nekromutanterna har trots allt sådana) och försedd med

mikroskopiska spikar vilka snabbt skulle trasa sönder en människas hud om någon var dumdristig nog att ta i vapnet med bara händerna.

Ahesha använder samma typ av ammunition som Dahij.

FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV
Pistol	10	5T6+2	30 m	3	0	30	8	3
Kniv	5	1T10	—	3	—	—	—	—

WHIRLWIND BLASTER

TEKNOTYP: SVART TEKNOLOGI

Detta standardvapen är ett av de vanligast förekommande svartteknovapnen. Efter transformeringen påminner Whirlwind mest om en slagg-hög. Den har dock fått ett något förlängt eldrör, och det tidigare stora magasinet tycks ha blivit ännu större. Vapnets översida är försedd med en kam av extremt skarpa, drygt femton centimeter långa blad, vilka

med fördel kan låtas penetrera en alltför närgången fiendes strupe.

Ammunitionen är inte längre plasma, utan en plasmaliknande halv-explosiv substans med oerhörd ge-

nomslagskraft. Substansen exploderar en millisekund efter att skottet träffat sitt mål, vilket ger en förödande effekt. Offret sprängs inifrån.

FÄRD. STY SKADA RÄCKV.

VIKT	OML	MAG	SAL	EV				
Pistol /Auto—	15	4T10*	45 m	5,2	0	150	30	6†
1H	8	2T8	—	5,2	—	—	—	—

* Om rustningen penetreras med mer än 5 KP tillkommer 1T10 i skada när "plasman" exploderar.

† Vid eldavgång exploderar vapnet och tillfogar sin användare normal skada.

IMPERIAL PLASMA INTRUDER

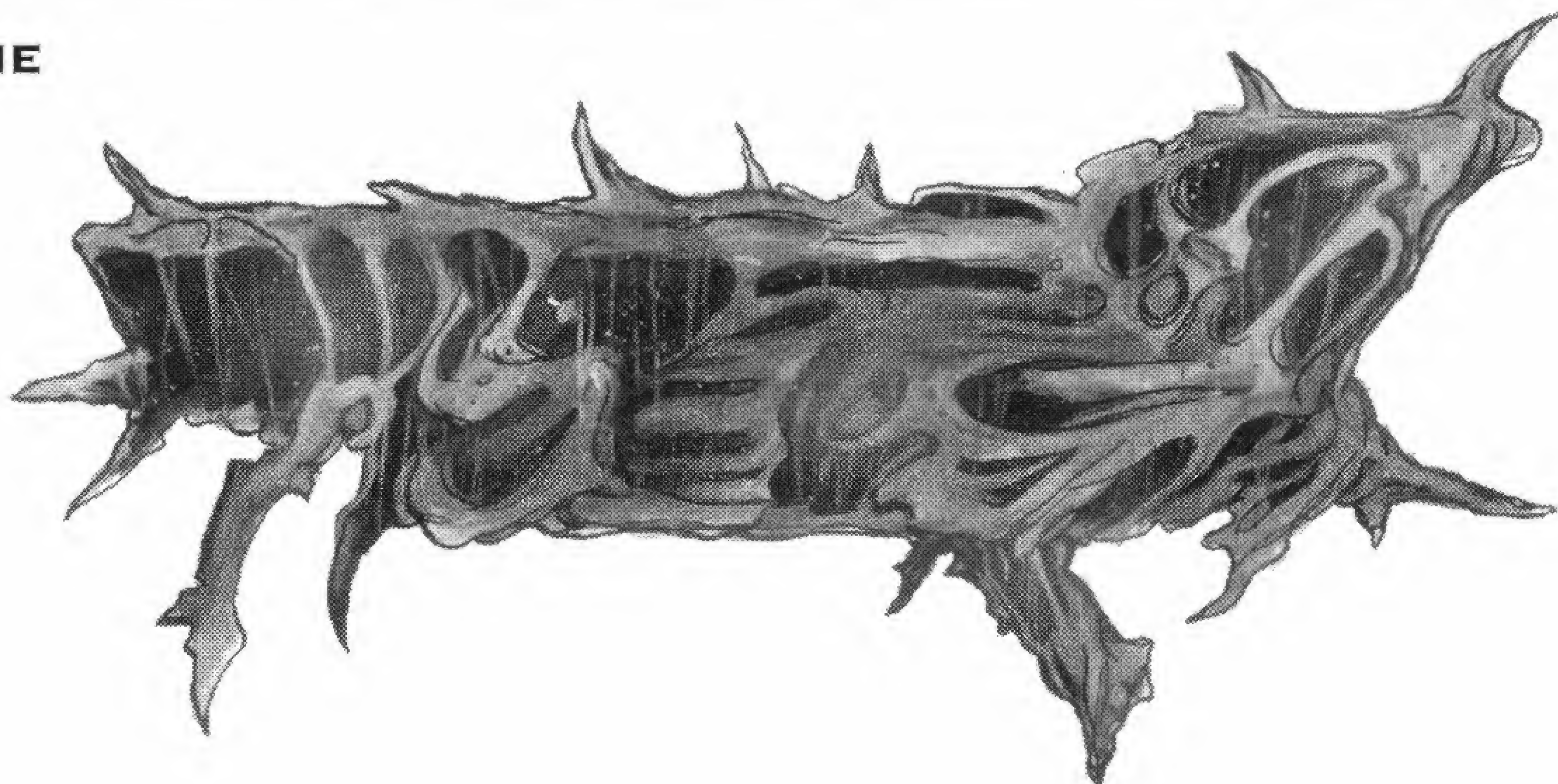
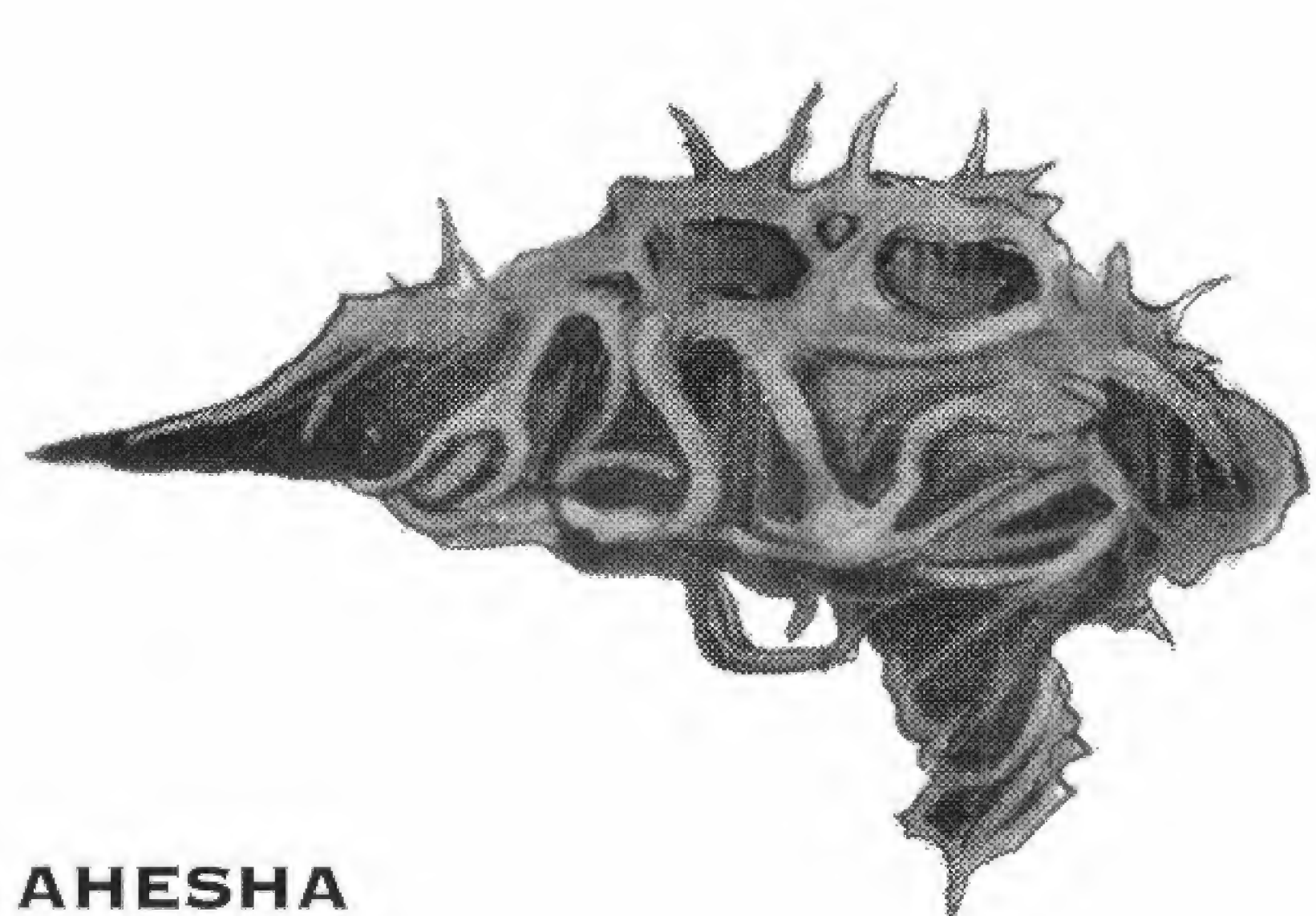
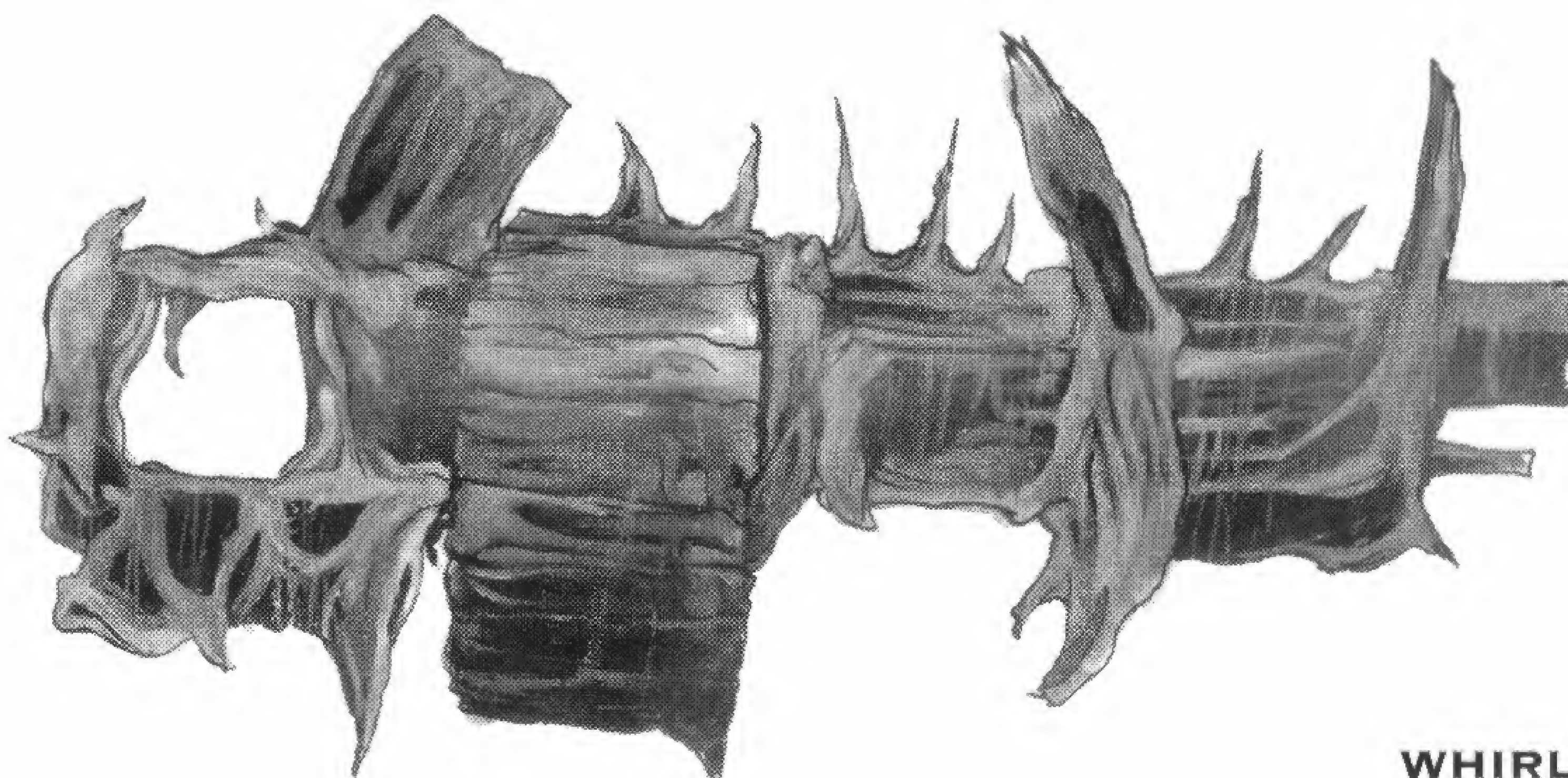
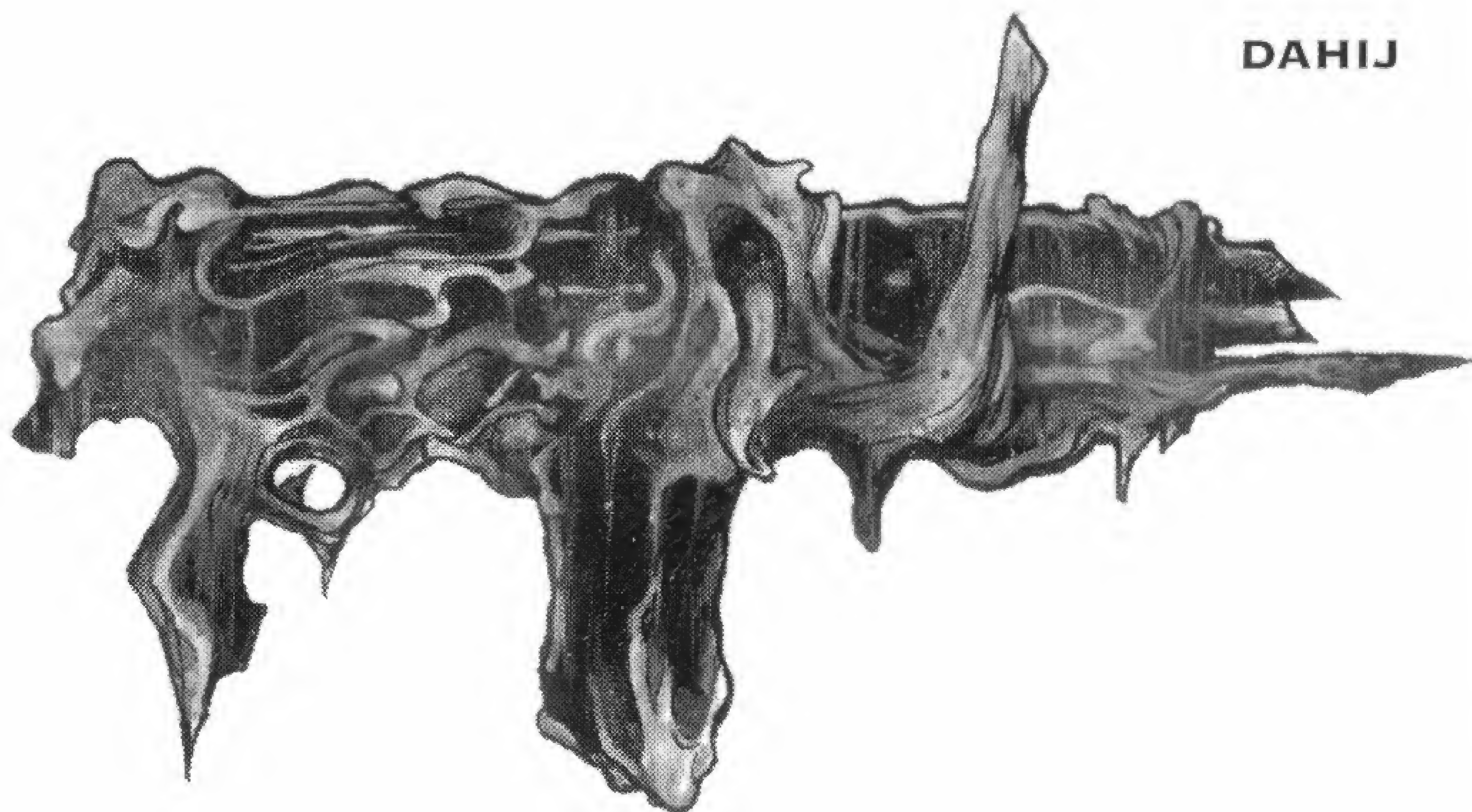
Allmänt kallas denna effektiva automatkarbin för Intruder-karbin. Den är standard bland Imperials fotsoldater och används även av Blood berets.

FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV
Auto /Gevär	18	3T20	145 m	4	0	12	1	2

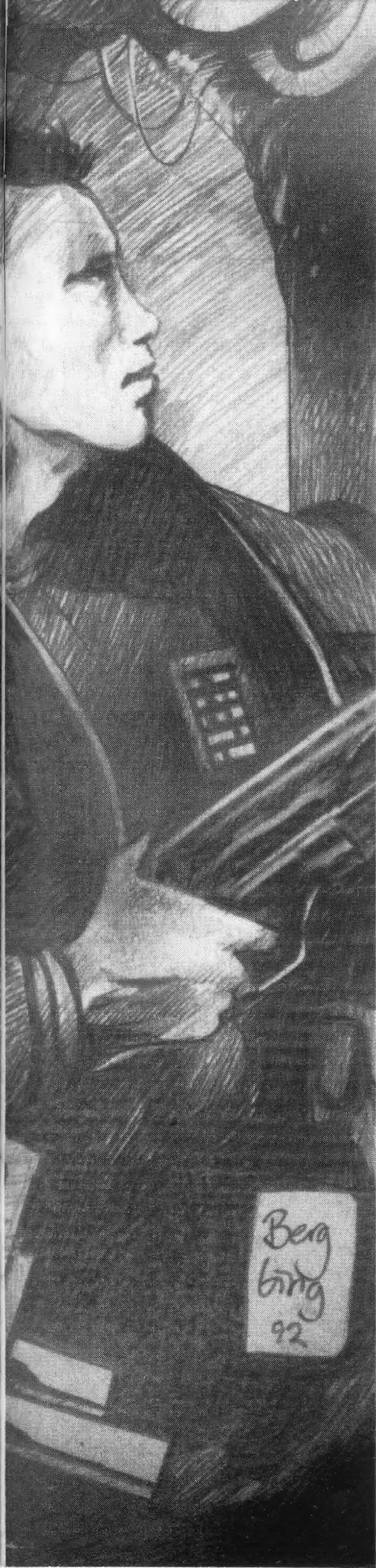
**IMPERIAL OFFICER
HANDGUN**

Detta är standardpistolen för Imperials officerskår. Den finns även inom säkerhetsstyrkorna och under-
rättelsetjänsten.

FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV
Auto /Pistol	7	4T6	25 m	1	0	45	45	2

BELTSHE**DAHIJ****AHESHA****WHIRLWIND**





SLP

I detta avsnitt presenteras de personer som rollpersonerna kan stöta på under äventyret.

De presenteras i två grupper: Personligheter och Standardpersoner. Personligheter är särskilt viktiga SLP, och Standardpersoner är generella be-

skrivningar av vanligt förekommande persontyper. Under rubriken **Mörk symmetri** presenteras vissa SLP:s mörka förmågor.

PERSONLIGHETER

SERGEANT JAMES PATRICK SMYTHE

Smythe är sergeant inom Blood berets, Imperials beryktade specialförband. Han är 29 år. Han är ansvarig för samordningen av interna utredningar och koordinerar de interna agenternas aktiviteter.

Till det yttre är han en stor, kraftig man med kortklippt, rödlätt hår och lysande blå ögon. Han är alltid korrekt och artig i sitt uppträdande, präglad av sin förnämliga utbildning på förnämna internat- och militärskolor.

Uppenbarligen kommer han från en välboren släkt. Han respekterar dem som lyder under honom och lyssnar gärna på deras åsikter, så länge de lyder honom när han säger till. Allt han gör genomsyras av disciplin och ytterlig precision och han avskyr att arbeta med dåligt disciplinerad personal. Ingenting är för oviktigt att lämnas åt slumpen.

Man får ett intryck av att han är beredd att göra allt för att skydda och försvara något som han tror på eller någon i hans närhet.

GRUNDEGENSKAPER

STY	18	SMI	15
MST	14		
STO	17	INT	14
KP	34		
FYS	17	PER	14
SB	+1T6		

FÄRDIGHETER:

Datorkunskap 55%, Elektronik 45%,
lakttagelseförmåga 75%, Rörliga
manövrer 65%, Pistol 70%, Gevär
80%, Automatvapen 80%,
Obeväpnad strid 60%, Undvika 45%.

CYBERNETIK:

Hyperaktivator, Förstärkning (+5 i
STY höger arm).

UTRUSTNING:

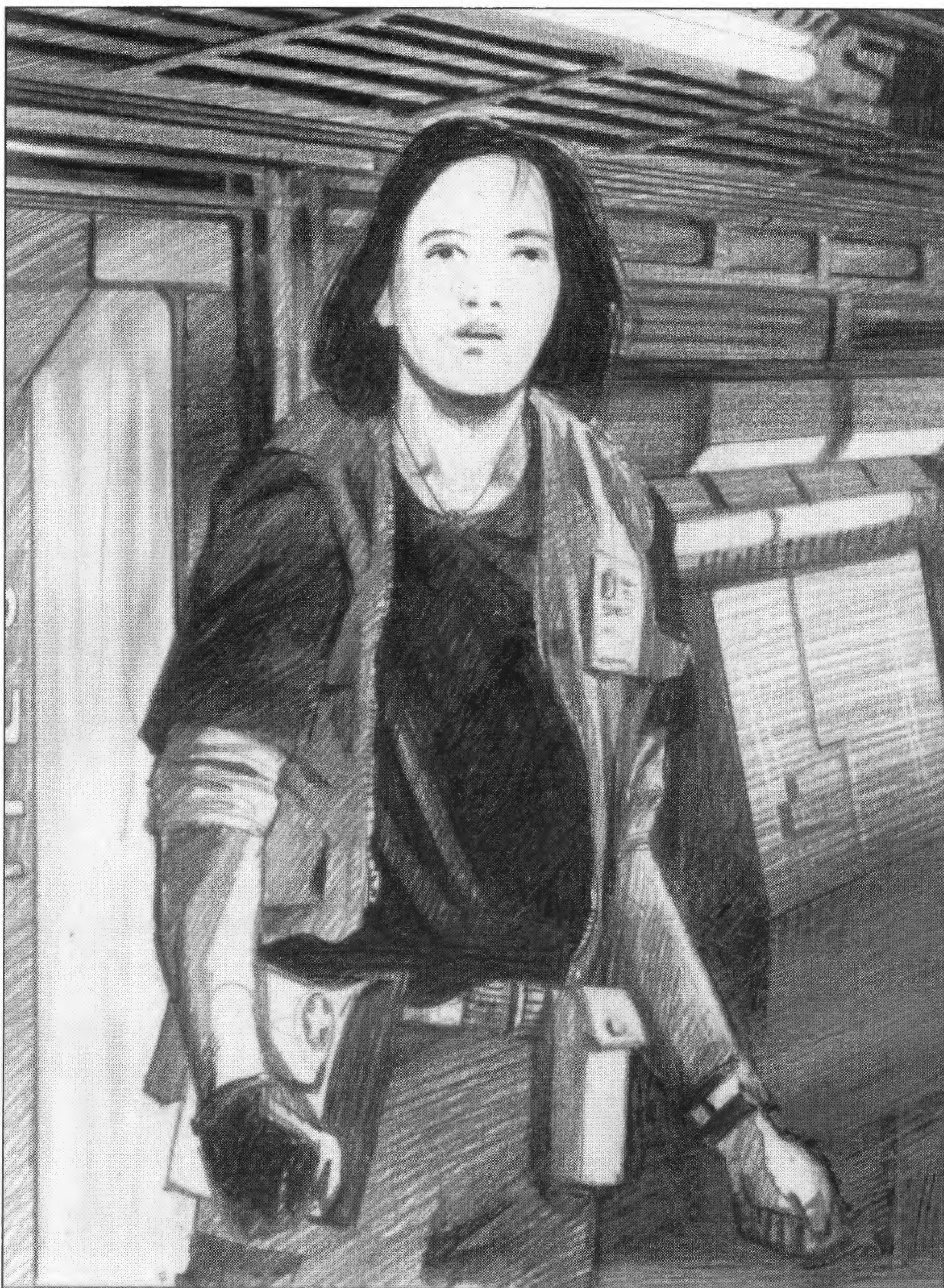
Imperial Plasma Intruder, Tung at-
tackrustning, vibroblad.

**TERRY SANDERS
(VICTORIA PETERS)**

Terry Sanders är i själva verket
Imperials agent Victoria Peters.
Victoria har under en längre tid arbe-
tat under täckmantel med att infiltre-
ra guvernörens inre krets. Eftersom
hon inte verkade komma någonvart
beslöt Imperial att låta rollpersonerna
också försöka.

Victoria hade dock lyckats bättre
än man trodde och hade avancerat
en bra bit inom kulten, men vågade
inte rapportera till Smythe av rädsla
för upptäckt. Vid en orgiastisk, bestia-
lisk fest som avslutades med män-
niskooffer tog hon den sista av de tre
bilderna som rollpersonerna hittar på
den diskett hon har med sig till sitt
möte med dem. Hon trodde att hon
var i fara. Huruvida mordet på henne
var iscensatt av guvernören eller bara
var en slump är okänt. Det faktum att
hon drar in rollpersonerna i kulten ty-
der på att hon har gått in för sin roll
som hängiven kultist.

Victoria är inte särskilt lång och
ganska tanig, men förvånansvärt
stark. Hennes ögon är bruna och hen-
nes svarta hår räcker henne till nack-



en. Hon är inte direkt vacker, men de-
finitivt tilldragande.

Till sättet är hon oerhört trevlig,
men väldigt sparsam med att berätta
om sig själv, hur hon känner och tyck-
er. Hon skrattar ofta, gärna och myck-
et och uppskattar när andra gör så.

GRUNDEGENSKAPER

STY	14	SMI	15
MST	13		
STO	10	INT	14
KP	23		
FYS	13	PER	13
SB	0		

FÄRDIGHETER:

Datorkunskap 50%, Elektronik 40%,
Fixare 50%, lakttagelseförmåga
55%, Rörliga manövrer 55%, Gevär
45%, Pistol 50%, Obeväpnad strid
50%, Undvika 30%.

CYBERNETIK:

IR-öga, Fotoreceptor,
Audioaugmentor.

UTRUSTNING:

Rodgers .38 Special, diskett med tre
digitala bilder.

VERONICA POE

Veronica Poe är 27 år gammal. Hon har långt brunt hår, ljusa ondskefulla ögon och ett förföriskt leende. Hon är en kvinna med stort K.

För länge sedan slöt Veronica Poe tillsammans med sin härskare Lord Marlowe ett avtal med Mörkrets makter. De bägge blev agenter i Legionens tjänst. Deras offer var Marlowes dåvarande hustru som de offrade under en minst sagt bestialisk orgie. Veronica har givit sin kropp och själ till aposteln Semaj. I gengäld har hon fått begränsade kunskaper i den Mörka kraften.

Hennes sinne är kraftigt förmörkat och hennes natur perverterad. Hon njuter av att se människor lida och anser att mänskligheten är en svag, föruttnad existens vars makt måste brytas. Hennes förföriska natur gör att hon är den idealiska bondfångaren. Framgångsrika affärsmän och bolagsmän luras med på de orgiastiska festerna av henne så att de snart blir en del av kulten. När hon umgås med folk i största allmänhet är hon öppenhjärtig och oerhört trevlig, nästan lite för trevlig. Hon lägger bort titlarna fortast möjligt och diskuterar gärna personliga saker; mycket personliga saker.

GRUNDEGENSKAPER

STY	13	SMI	14
MST	17		
STO	12	INT	15
KP	23		
FYS	11	PER	18
SB	0		

FÄRDIGHETER:

Datorkunskap 40%, lakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrer 50%, Kniv 65%, Pistol 50%, Obeväpnad strid 50%, Övertyga 75%.

CYBERNETIK:

Sekundärminne, Tänder.

UTRUSTNING:

Två offerknivar (1T6+1 i skada). Hon har tillgång till pistoler från guvernörens säkerhetstjänst.

MÖRK SYMMETRI:

Smärtstöt, Tillfällig minnesförlust.

LORD GREGORY MARLOWE

När Marlowe tillsammans med sin dåvarande älskarinna förskrev sig till Mörkret förmörkades hans sinne. Där det tidigare hade funnits spår av medkänsla och mänsklighet fanns nu endast hat och mörker. Som agent för Legionen såg han sig skyldig att avancera så snabbt som möjligt. På bara några få år befordrades han från tjänsteman till guvernör, det ämbete han nu innehar. I drygt två år har han på Kirkwood arbetat på ett ytterst målmedvetet sätt för att göra asteroiden till en onskans lydstat. För detta syfte har han byggt upp en mäktig kult med honom själv som oinskränkt ledare. Guvernörsposten är idealisk för ett sådant arbete, eftersom han själv är den som beslutar i samtliga ärenden av större vikt. Tillsammans med Chaghul, nefariten, övervakar han uppbyggandet av armén av nekromutanter och legionärer.

Lord Marlowe är något över medellängd och ganska kraftig. Han har





svart stubbat hår som ramar in hans ansikte som har skarpa, hårda, nästan grymma drag. Hans stirrande, mörkt grå ögon ligger ganska djupt i sina hålor.

När man träffar honom är han ganska trevlig, men på ett överlägset vis. Ibland får man nästan en känsla

av att han medvetet överdriver. I alla frågor som gäller affärer och liknande är han kompromisslös, beredd att ta till nästan vilka medel som helst för att vinna. Han anser sig själv vara självständig och stark, men Chaghul har starkare inflytande på honom än vad han själv inser.

GRUNDEGENSKAPER

STY	12	SMI	13
MST	19		
STO	13	INT	16
KP	25		
FYS	12	PER	15
SB	0		

FÄRDIGHETER:

Datorkunskap 35%,
lakttagelseförmåga 45%, Rörliga
manövrer 50%, Pistol 50%,
Obeväpnad strid 50%, Övertyga
85%.

CYBERNETIK:

Sekundärminne, IR-öga
Audioaugmentor.

UTRUSTNING

Loudmouth Handgun.

MÖRK SYMMETRI:

Tillfällig blindhet, Mörk aura,
Tankemodulation

GRAHAM O'BRIEN

Graham O'Brien är en formligen gigantisk man som har samlat en grupp gruvarbetare omkring sig. Han jobbar av ett 55 års straff för grovt uppror och uppvigling och eftersom han är 35 år gammal är det lika med livstid. Positionen som ledare har han arbetat sig fram till med nävarna och stundtals med munnen. Trots att han i grund och botten inte är en alltför klipsk karl kan han stundtals säga riktigt bra saker.

Han är enorm, hans kroppshydda motsvarar tre normala mäns, och han har ett stort, skitigt rött skägg som döljer den delvis tandlösa munnen. Hans knytnävar faller nästan vem som helst (de krossade den förre ledarens skallbas totalt). Han har plirande, blå ögon och ett stundtals brett leende.

O'Brien är en hård men rättvis ledare som har lyckats hålla sig själv och de sina från den Mörka Legionens frestelser. I allmänhet är han miss-

tänksam mot främlingar, men det kan tänkas att rollpersonerna klarar av att vinna hans förtroende om de går tillväga på rätt sätt. Om de en gång vunnit hans förtroende hjälper han dem med nästan allt.

GRUNDEGENSKAPER

STY	24	SMI	12
MST	12		
STO	22	INT	10
KP	40		
FYS	18	PER	9
SB	+2T6		

FÄRDIGHETER:

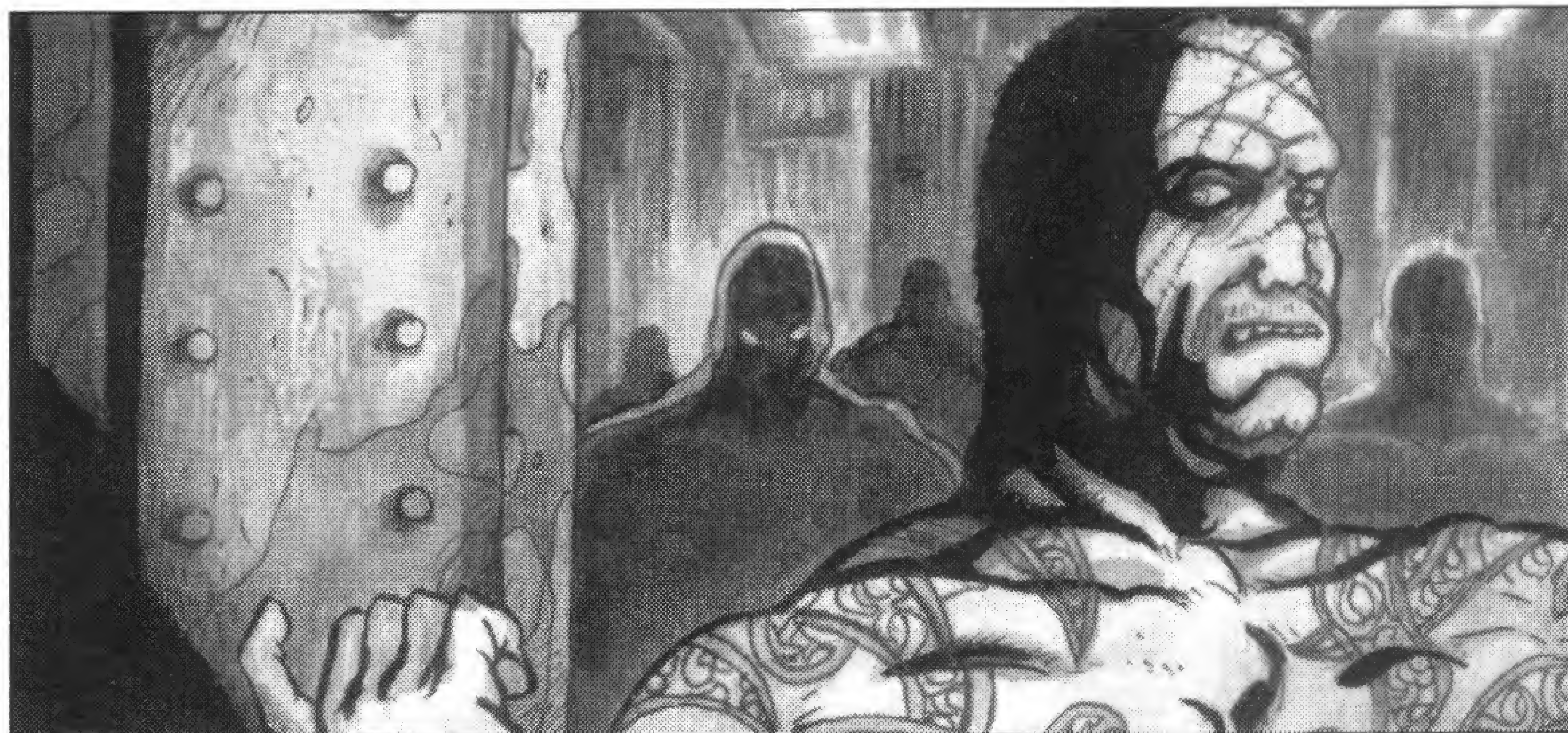
Datorkunskap 20%,
lakttagelseförmåga 45%, Rörliga
manövrer 45%, Pistol 40%, 2H-när-
stridsvapen 55%, Obeväpnad strid
70%, Undvika 30%.

CYBERNETIK:

Hyperaktivator, Verkttygshand.

UTRUSTNING:

Det som finns att tillgå i gruvan.

**IAN**

Ian är en stor, stark och synnerligen elak och fascistisk typ som är ledare för kultisterna i gruvan. Han är en fruktad brottsling som inte äger något efternamn och sitter inne för ett flertal mord och dråp. Han är tillika Mörkrets agent Flattop och arbetar med att organisera försvinnanden av gruvarbetare som kan bli föda åt Geo44. Som ledare är han en synnerligen obehaglig översittare som öppet visar att han föraktar allt och alla. Ingen annan än han och hans absolut närmaste män har något värde.

Ian har långt, svart, stripigt hår

som når honom en bra bit ned på ryggen och han är ständigt orakad. Han har en kraftig nacke och en höknäsa som ser ut att ha knäckts vid ett antal tillfällen. Hela hans kropp är tatuerad med snirklande mönster i blått, rött och svart. Här och var finns det en figur i tatueringarna, men de är aldrig på samma plats två gånger i rad, det verkar som de rör sig.

Så fort det kommer några nykomlingar till gruvan försöker han att lura med dem i kulten genom att tatuera dem. En tatuering räcker oftast (se Grevorna).

GRUNDEGENSKAPER

STY	19	SMI	13
MST	13		
STO	20	INT	12
KP	38		
FYS	18	PER	8
SB	+1T6		

FÄRDIGHETER:

Datorkunskap 20%, lakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrer 45%, Pistol 40%, Gevär 55%, 2H-närstridsvapen 55%, Obeväpnad strid 60%, Undvika 35%.

CYBERNETIK:

Hyperaktivator, Audioaugmentor.

UTRUSTNING:

Det som finns att tillgå i gruvan samt tatueringsnålar.

MÖRK SYMMETRI:

Smärtstöt.



CHAGHUL

Chaghul är en mycket mäktig nefarit i tjänst hos aposteln Semaj. Hans uppgift på Kirkwood är att övervaka agenternas aktivitet och uppbyggnaden av armén i Geo44 och sedan slutligen att dirigera attacken och övertagandet av basen med hjälp av guverneren.

Han klär sig sparsamt i företrädesvis svarta läderkläder. På vänstra axeln bär han Semajs symbol. Han bär även en lång svart, något sliten mantel som når nedanför knäna. Hans svarta läderstövlar når drygt tjugo centimeter över knäna.

Hans hud är lätt rödfärgad och sprucken. Ansiktet ser oerhört motbjudande ut då han saknar läppar och hår. Ögonen är giftgula och har en stirrande blick som injagar skräck.

Chaghul älskar att utnyttja folks svagheter, se dem rädda, hjälplösa och förtvivlade och använder därför sina kunskaper om den mörka symmetrin till fullo.

GRUNDEGENSKAPER

STY	34	SMI	17
KP	42		
STO	21	INT	18
SB	+3T6		
FYS	21	MST	25

FÄRDIGHETER:

lakttagelseförmåga 65%, Rörliga manövrer 75%, Vapenfärdigheter 75%, Undvika 75%.

UTRUSTNING:

Ingen som helst. Har ingen användning för sådan.

MÖRK SYMMETRI:

Tankemodulation, Mörk aura, Tillfällig sinnesdöd, Kroppsförändring, Fängsla död, Besätta.

Här ges värden för de persontyper som beskrivs i avsnittet Befolkning.



STANDARDPERSONER

ARBETARE

GRUNDEGENSKAPER

STY	12	SMI	11
MST	10		
STO	12	INT	10
KP	23		
FYS	11	PER	10
SB	0		

FÄRDIGHETER:

lakttagelseförmåga 25%, Rörliga manövrer 40%, Obeväpnad strid 30%, Teknik 20%.

CYBERNETIK:

Ingenting.

UTRUSTNING:

Arbetskläder och de verktyg de eventuellt behöver i sitt arbete.

TEKNIKER

GRUNDEGENSKAPER

STY	12	SMI	11
MST	11		
STO	12	INT	12
KP	23		
FYS	11	PER	10
SB	0		

FÄRDIGHETER:

Datorkunskap 30%, Elektronik 50%, Teknik 55%, lakttagelseförmåga 35%, Rörliga manövrer 30%, Obeväpnad strid 30%.

CYBERNETIK:

Verktygshand, Tempokalkylator, Mikroskopöga.

UTRUSTNING:

Verktygsväska, bärbar dator.

STRAFFÅNGE

(Värdena inom parentes gäller kultisterna.)

GRUNDEGENSKAPER

STY	16 (19)	SMI	12
MST	10		
STO	16 (18)	INT	9 (8)
KP	30 (35)		
FYS	14 (17)	PER	9 (7)
SB	+1T4 (1T6)		

FÄRDIGHETER:

lakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrer 50%, Pistol 40%, 1H-närstridsvapen 45%, Obeväpnad strid 50%.

CYBERNETIK:

SL avgör. Bra sätt att variera fångarna på. Tänk att Ståklor och dylikt har opererats bort.

UTRUSTNING:

Arbetskläder, fåtal personliga tillhörigheter.

TJÄNSTEMAN

GRUNDEGENSKAPER

STY	11	SMI	11
MST	12		
STO	11	INT	13
KP	22		
FYS	11	PER	12
SB	0		

FÄRDIGHETER:

Datorkunskap 30%, lakttagelse för-

måga 35%, Rörliga manövrer 20%, Obeväpnad strid 20%, Övertyga 35%.

CYBERNETIK:

Sekundärminne, Tempokalkylator.

UTRUSTNING:

Bärbar persondator, attachéväska samt kostym.

SOLDAT/
SÄKERHETSMAN

(Värdena inom parentes gäller för säkerhetsmännen)

GRUNDEGENSKAPER

STY	13	SMI	12
MST	10		
STO	12	INT	10
KP	24		
FYS	12	PER	10
SB	0		

FÄRDIGHETER:

lakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrer 40%, Pistol 45%, Gevär 45%, Automatvapen 45% (40%), Obeväpnad strid 40%, Undvika 35%, Sprängteknik 35% (0%).

CYBERNETIK:

IR-öga, Måttsensor.

UTRUSTNING:

Intruderkarbin, lätt stridsrustning (kravallrustning).



MÖRKRETS LEGIONER

Här presenteras några av de varelser som Mörkrets legioner har på Kirkwood.

LEGIONÄRERNA

Stommen i Legionens arméer utgörs av legionärerna, döda mänskliga krigare som genom Mörkrets ondskefulla teknologi har fått "liv". Kropparna hämtas från massgravar och slagfält och utrustas med de föremål som finns tillgängliga på platsen.

Legionärerna ser ut som levande döda och avger en

fruktansvärd stank. Ur deras variga sår hänger inälvor och man kan ibland se benen. Deras ansikten är förvridna till oigenkännlighet och man kan ana förvridna leenden.

Då legionärerna är döda saknar de även vilja och blir fanatiska dödsmaskiner under nefariternas kontroll. Utan nefariter som kan kontrollera dem kan inte legionärerna agera.

Vissa av legionärernas kroppsdelar ersätts med mörk, vass och farlig mekanik när de "animeras" för att göra dem ännu starkare och farligare.

GRUNDEGENSKAPER

(De värden som anges nedan är de genomsnittliga för de legionärer som förekommer i äventyret. Värdena beror egentligen på individens ursprungliga värden.)

STY	16	SMI	10
SB	0		
STO	12	INT	8
KP	21		
FYS	9	MST	7

FÄRDIGHETER:

laktagelseförmåga 55%, Rörliga manövrer 40%, Pistol 45%, Gevär 45%, Automatvapen 45%, Enhands närstridsvapen 45%, Undvika 35%.

UTRUSTNING:

Whirlwind Blaster, Loudmouth Handgun, härdat läder.





NEKROMUTANTER

Nekromutanterna är mycket mer välkonstruerade än legionärerna. De är modifierade människor som givits en enorm muskelmassa. De påminner om gråsvarta grekiska statyer med fulländad fysik, men ändå fruktansvärt förvridna. De har förvandlats till perfekta stridsmaskiner med korrupta och perverterade sinnen. Till skillnad från legionärerna har de kvar ett visst självständigt tänkande, varför de oftast placeras som underofficerare.

I strid skickas de gärna ut mot de förband de tidigare ingick i för att sprida skräck och förvirring hos sina tidigare vapenbröder. (SL: Rollpersonerna i grupp 2 kan känna igen någon gruvarbetare.)

GRUNDEGENSKAPER

STY	20	SMI	12
SB	+1T6		
STO	16	INT	10
KP	34		
FYS	18	MST	10

FÄRDIGHETER:

lakttagelseförmåga 55%, Rörliga manövrer 50%, Pistol 55%, Gevär 55%, Automatvapen 45%, Obeväpnad strid 40%, Undvika 35%.

CYBERNETIK:

Bepansring 8 poäng, bröstborg/mage (inga avdrag)

UTRUSTNING:

Dahij, Ahesha.



SEMAJS HÄMNARE — MORHIJ

Semaj försöker med alla medel att krossa mänsklighetens förutsättningar för normalt liv. Genom att störa och sabotera viktiga samhällsfunktioner, slå ut betydelsefulla maskinerier och viktiga nyckelpersoner skapar Semaj det kaos som han kan locka fram missnöje och uppror ur. Detta sabotagearbete är ofta signerat Semajs hämnare, de fruktade morhijerna.

Dessa varelser är humanoider med extremt starka kroppar och tåliga kroppar. Deras hud är kolsvart och läderartad. De har en seg underhud som ger dem ett gott naturligt skydd. Deras glödande ögon

ger dem lika bra syn i mörker som i ljus. Deras kropp läker dessutom skador på ett häpnadsväckande sätt. Så länge varelsen är vid medvetande läcker kroppen 6 KP per SR. Därför är varelsen extremt svår att döda.

En morhij bär lätt rustning om ens någon alls. En morhij anfaller gärna i skydd av mörker och dålig sikt. De är utmärkta lönnmördare och jägare som arbetar långt bakom fiendens linjer.

GRUNDEGENSKAPER

STY	24	SMI	18
SB	+2T6		
STO	15	INT	16
KP	34		
FYS	19	MST	17

FÄRDIGHETER:

lakttagelseförmåga 85%, Rörliga manövrer 80%, Pistol 95%, Gevär 55%, Automatvapen 45%, Obeväpnad strid 90%, Undvika 75%, Kastvapen 70%.

NATURLIGT SKYDD:

8 poängs skyddande hud över hela kroppen.

UTRUSTNING:

Ahesha, Jahkt.

MÖRK SYMMETRI:

Tillfällig blindhet, Kraftuttömning, Tankemodulation.





DET SKALL KOMMA EN DAG DÅ BRODER FÖRRÅDA BRODER, DÅ GIRIGHET OCH HUNGER SKALL ÅTSIDOSÄTTA LOJALITET OCH VÄNSKAP. EN MAN SKALL FÖRRÅDA HELA SITT FOLK, OCH DENNES VÄG SKALL KANTAS AV LIDANDE OCH DÖD. OCH ALLT DETTA SKALL VARA EN DEL AV DEN MÖRKA SYMMETRINS ONDSKEFULLA VÄV.” – utdrag ur den elfte profetian.

“IFRÅN SIN POSITION, liggandes på ledningsrören i taket till den dunkelt upplysta, halvt vattenfyllda kulverten, kunde imperialagenten studera den lilla gruppen av främmande, humanoida spejare som sakta närmade sig honom. I det spöklika ljuset som reflekterades i det smutsiga vattnet, såg de närmast ut som svarta sagoväsen. Varelserna undvek, likt rovdjur, smidigt all den bråte som låg dold under ytan. När de passerade alldeles under rören kunde han känna deras fräna odör. Plötsligt vände sig det sista av monstren om och skrek ut ett skriande ljud, drog fram ett runt, spetsigt föremål och slungade det med full kraft mot agenten.”

I EN MILJÖ av avstängda industrier och dunkla gruvschakt skall äventyrarna söka efter pusselbitar. Pusselbitar som förklarar de fruktansvärda och mystiska händelserna i gruvorterna på asteroiden Kirkwood. Men rollpersonerna kommer inte att få bedriva sitt sökande ostört. Det finns mäktiga krafter på Kirkwood. Krafter som i det fördolda konspirerar och binder samman den mörka symmetrin. Och cirkeln sluts allt snabbare.

OPERATION KIRKWOOD är en 64 sidig äventyrsmodul med kampanjmaterial.

OBS! Du måste ha rollspelet *Mutant RYMD* för att kunna spela detta äventyr.

